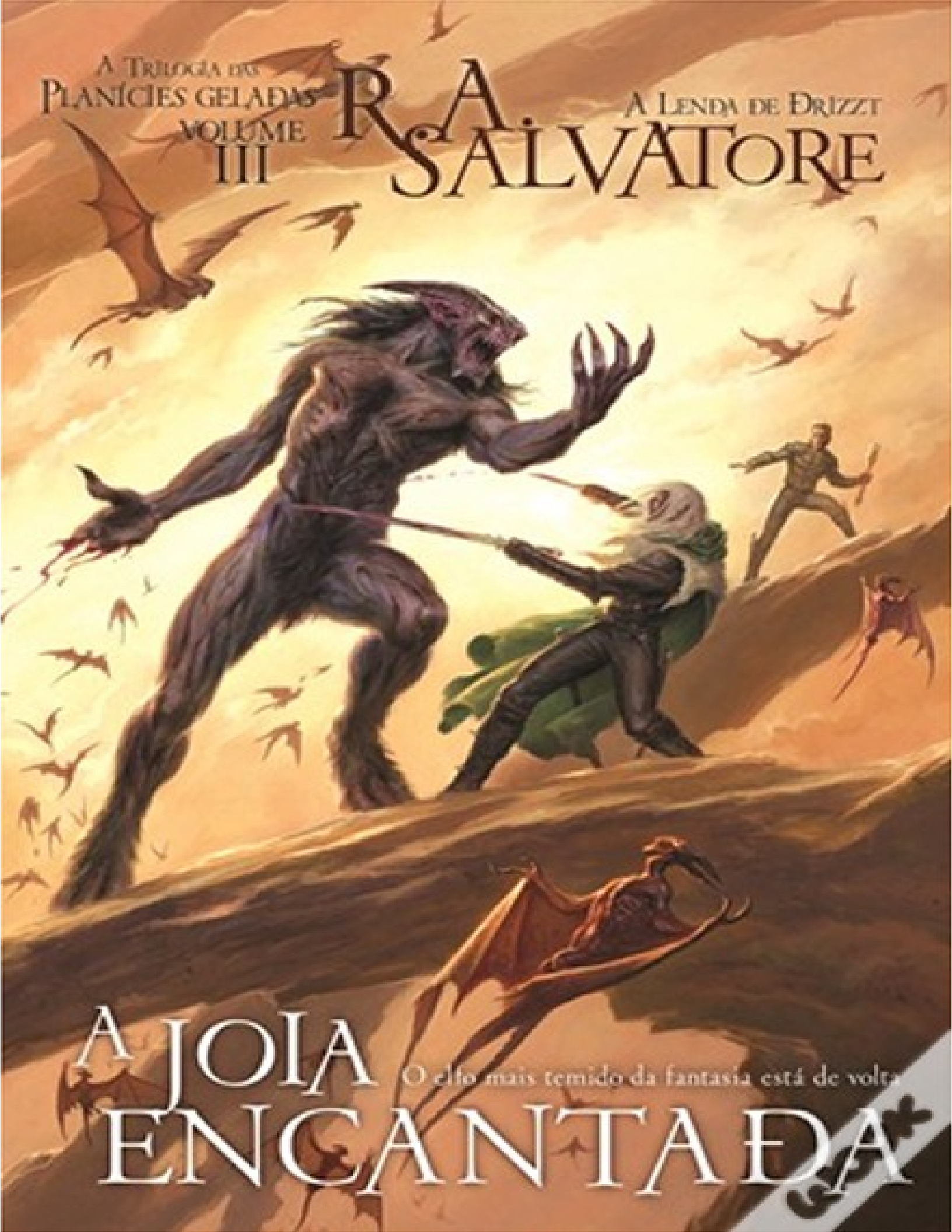


A TRILOGIA DAS
PLANÍCIES GELADAS
VOLUME
III

A SALVATORE

A LENDA DE DRIZZT



A JOIA
ENCANTADA

O elfo mais temido da fantasia está de volta



DADOS DE COPYRIGHT

Sobre a obra:

A presente obra é disponibilizada pela equipe [Le Livros](#) e seus diversos parceiros, com o objetivo de oferecer conteúdo para uso parcial em pesquisas e estudos acadêmicos, bem como o simples teste da qualidade da obra, com o fim exclusivo de compra futura.

É expressamente proibida e totalmente repudiável a venda, aluguel, ou quaisquer uso comercial do presente conteúdo

Sobre nós:

O [Le Livros](#) e seus parceiros disponibilizam conteúdo de domínio público e propriedade intelectual de forma totalmente gratuita, por acreditar que o conhecimento e a educação devem ser acessíveis e livres a toda e qualquer pessoa. Você pode encontrar mais obras em nosso site: [LeLivros.us](#) ou em qualquer um dos sites parceiros apresentados [neste link](#).

"Quando o mundo estiver unido na busca do conhecimento, e não mais lutando por dinheiro e poder, então nossa sociedade poderá enfim evoluir a um novo nível."





Os Reinos ESQUECIDOS

Trilogia O Vale do Vento Gélido - Volume III

A JÓIA DO HALFLING

R. A. Salvatore

Título Original: *Wizards of the Coast*

The Icewind Dale Trilogy - Volume One
Halfling's Gem

Tradução: Maria do Carmo Zanini

Edição: Exilado de Marília

PRÓLOGO

O mago pousou um olhar pensativo sobre a jovem. Ela estava de costas e ele via a densa cabeleira de cachos ruivos, rica e vibrante, derramando-se sobre seus ombros. Mas o mago também conhecia a tristeza de seu olhar. Ela era tão jovem, quase uma criança ainda, e tão maravilhosamente inocente.

Apesar disso, essa linda criança transpassara o coração de sua amada Sidnéia com uma espada.

Harkle Harpell expulsou as lembranças indesejáveis de sua amada morta e começou a descer a colina.

— Que belo dia! — comentou animado ao alcançar a jovem.

— 'Cê acha que eles conseguiram chegar na torre? — perguntou-lhe

Cattiebrie com os olhos voltados para o sul, pregados no horizonte.

Harkle deu de ombros.

— Eles logo estarão lá, se é que ainda não chegaram.

Ele analisou Cattiebrie atentamente e não conseguiu sentir raiva dela por seus atos. Ela matara Sidnéia, é verdade, mas só de olhar para ela, Harkle sabia que fora a necessidade, e não a maldade, que guiara sua espada. Agora, tudo o que ele sentia era pena dela.

— Como você está? — balbuciou ele, admirado com a coragem que ela demonstrara diante dos acontecimentos que se haviam abatido sobre ela e seus amigos.

Cattiebrie meneou a cabeça e voltou-se para o mago. Claro que seus olhos azuis escuros denotavam tristeza, mas, acima de tudo, a determinação obstinada que ardia neles afugentava qualquer sinal de fraqueza. Ela perdera Bruenor, o anão que a adotara e apoiara como se fosse sua filha desde a sua mais tenra infância, e seus outros amigos estavam naquele exato momento envolvidos numa desesperada perseguição a um assassino através das terras do sul.

— Como as coisas mudaram depressa — murmurou Harkle com um suspiro, sentindo uma grande compaixão pela jovem. Ele recordou um tempo, apenas algumas semanas antes, quando Bruenor Martelo de Batalha e seu pequeno grupo

passaram por Sela Longa em sua busca pelo Salão de Mitral, a terra natal perdida do anão. Que jovial fora aquele encontro, com trocas de histórias e promessas de amizade duradoura com o clã Harpell. Nenhum deles podia imaginar que um segundo grupo, liderado por um assassino miserável e pela própria Sidnéia, a amada de Harkle, mantinha Cattiebrie como refém e se preparava para perseguir o grupo. Bruenor encontrara o Salão de Mitral e ali caíra.

E Sidnéia, a maga que Harkle amava com tanto carinho, desempenhara um papel importante na morte do anão.

Harkle inspirou profundamente para se recompor.

— Bruenor será vingado — ele disse, com uma careta.

Cattiebrie beijou-o na face e começou a subir de volta a colina, em direção à Mansão de Hera. Ela compreendia o pesar sincero do mago e admirava sua decisão de ajudá-la a cumprir sua promessa de retornar ao Salão de Mitral e reivindicá-lo em nome do Clã Martelo de Batalha.

Mas para Harkle não havia outra escolha. A Sidnéia que ele amara era uma fachada, uma cobertura adocicada de um monstro insensível, sedento de poder. E ele próprio havia tomado parte no desastre, revelando inadvertidamente a Sidnéia o paradeiro do grupo de Bruenor.

Harkle observou Cattiebrie enquanto ela se afastava, com o peso dos problemas a entrar-lhe os passos. Era-lhe impossível abrigar ressentimentos por ela. Sidnéia provocara as circunstâncias da própria morte e Cattiebrie não tivera escolha senão agir conforme as coisas se apresentaram. O mago voltou o olhar para o sul. Ele, também, se preocupava e pensava no elfo drow e no rapaz bárbaro grandalhão. Eles haviam retornado subitamente a Sela Longa há apenas três dias, um grupo exausto e devastado pela tristeza, precisando desesperadamente de abrigo e descanso.

Mas não havia tempo para descanso. Não agora. Porque o perverso assassino havia-lhes escapado, levando consigo o último membro do grupo, Régis o halfling, a reboque.

Tanta coisa tinha acontecido nessas poucas semanas; o mundo inteiro de Harkle tinha sido virado de cabeça para baixo por aquela estranha combinação de heróis de uma terra distante e desolada, chamada Vale do Vento Gélido, e uma bela jovem que não podia ser considerada culpada.

E pela mentira em que resultara seu amor mais profundo.

Harkle deixou-se cair de costas sobre a relva e ficou observando as nuvens túrgidas do fim do verão vagarem langorosas pelo céu.

Por trás das nuvens, onde as estrelas brilhavam eternamente, Guenwyvar, a entidade da pantera caminhava inquieta. Muitos dias haviam se passado desde a última vez em que o mestre do felino, o elfo drow Drizzt Do'Urden, o invocara ao plano material. Guenwyvar era sensível à pequena figura de ônix que servia de elo com seu mestre e o outro mundo; a pantera sentia o formigamento daquele lugar longínquo mesmo quando seu mestre apenas resvalava na estatueta. Mas Guenwyvar já não sentia aquele vínculo com Drizzt há algum tempo, e agora a pantera estava nervosa, de algum modo ciente, com sua inteligência sobrenatural, que o drow não mais possuía a estatueta. Guenwyvar lembrou-se da época anterior a Drizzt, quando um outro drow, um drow perverso, era seu mestre. Apesar de, em essência, ser apenas um animal, Guenwyvar tinha dignidade, uma qualidade que seu primeiro mestre lhe havia roubado.

Guenwyvar lembrava-se da época em que era forçada a realizar atos de covardia e crueldade contra oponentes indefesos apenas para dar prazer a seu mestre.

Mas, desde o momento em que Drizzt Do'Urden passara a possuir a estatueta, as coisas tinham sido diferentes. Ali estava um ser dotado de consciência e integridade, e um elo sincero de afeição se desenvolvera entre Guenwyvar e Drizzt.

O felino curvou-se contra uma árvore podada em forma de estrela e soltou um grunhido baixo, que os observadores desse espetáculo astral poderiam ter tomado por um suspiro resignado.

Mais profundo teria sido o suspiro da pantera, se ela soubesse que Ártemis Entreri, o assassino, era agora quem estava de posse da estatueta.

ÍNDICE

PRÓLOGO

LIVRO I

1 A TORRE DO CREPÚSCULO

2. MILHARES DE VELAS REFLETIDAS

3. O ORGULHO DE LEBREMORA

4. A CIDADE DOS ESPLENDORES

5. CINZAS

6 O PORTAL DE BALDUR

EPÍLOGO

LIVRO II

7 AGITAÇÃO

8. UMA EMBALAGEM MARROM COMUM

9. ENIGMAS FLAMEJANTES

10 O PESO DO MANTO DE UM REI

11 VENTOS QUENTES

COMPANHEIROS

15 PAGANDO AS DESPESAS

14 SERPENTES DANÇANTES

15 O GUIA

EPÍLOGO

LIVRO III

16 NUNCA SE VIU LUGAR TÃO INFAME

17 LEALDADES IMPOSSÍVEIS

18 EMBUSTEIRO

19 TRUQUES E ARMADILHAS

20 PRETO E BRANCO

21 UM LUGAR ONDE NENHUM SOL BRILHA

22 O PRECIPÍCIO

23 SE ALGUM DIA VOCÊ AMOU CATTIEBRIE

24 GOSMA INTERPLANAR

25 UMA CAMINHADA AO SOL

EPÍLOGO

MAPAS

LIVRO I

A MEIO CAMINHO DE TODOS OS LUGARES

Estou morrendo.

A cada dia, a cada sopro de ar que aspiro, mais me aproximo do final de minha vida. Pois que nascemos com um número finito de alentos, e cada uma das minhas inspirações conduz a luz do sol que é minha vida rumo ao inevitável crepúsculo.

É uma coisa difícil de se lembrar, sobretudo enquanto estamos no auge da saúde e da força da juventude, mas aprendi que essa é uma coisa importante de se ter sempre em mente - não para me queixar, ou me tomar melancólico, mas simplesmente porque somente com a plena consciência de que um dia morrerei, eu serei verdadeiramente capaz de começar a viver. Eu, de minha parte, não dou grande importância a realidade da minha própria mortalidade, mas acredito que as pessoas não têm alternativa senão dar importância, ao menos subconscientemente, a esse espectro imponente até serem capazes de compreender, compreender em toda sua extensão, e aceitar o fato de que um dia irão morrer. Pois é somente depois de aceitar, completa e sinceramente, a inevitabilidade da morte, que uma pessoa consegue se libertar de seu temor por ela.

Tanta gente parece-me, se apegando às mesmas rotinas, desempenhando os rituais do dia-a-dia com fervor quase religioso. Elas se tomam criaturas de hábitos simples. Em parte, o fazem pelo conforto proporcionado pela familiaridade, mas há outro aspecto atrelado a isso, uma crença profundamente enraizada de que desde que mantenham tudo como está, tudo continuará como está. Esses rituais são sua maneira de controlar o mundo que as cerca, o que, na verdade, não lhes é possível. Pois, ainda que sigam exatamente a mesma rotina dia após dia, a morte certamente irá encontrá-las.

Eu vi pessoas paralisarem toda sua existência ao redor deste que é o maior dos mistérios, medindo cada um de seus movimentos, cada uma de suas palavras, numa tentativa desesperada de encontrar as respostas para aquilo que não tem resposta. Elas enganam a si mesmas, seja por meio de suas interpretações dos textos antigos, ou através de algum sinal obscuro percebido num fenômeno natural, com a crença de terem encontrado a verdade absoluta e, assim sendo, ao se comportarem de acordo com aquela verdade, elas certamente serão

recompensadas no pós-vida. Esta deve ser a maior manifestação de temor da morte, a crença equivocada de que somos de alguma maneira, capazes de ajustar e configurar a própria eternidade, que podemos decorar-lhe as janelas com cortinas e arrumar a mobília de acordo com nossos próprios anseios desesperados. Ao longo do caminho que me conduziu até o Vale do Vento Gélido, deparei-me com um grupo de devotos de Ilmater, o deus do sofrimento, tão fanáticos em suas crenças que se espancavam sem o menor motivo uns aos outros e acolhiam o tormento de boa vontade, e a própria morte, com satisfação, na insensata crença de que, ao fazê-lo, estariam pagando o mais alto tributo ao seu deus.

Eu acho que eles estavam errados, embora, na verdade, não tenha certeza de nada do que diz respeito aos mistérios que repousam por trás dessa espiral mortal. Com isso, então, eu mesmo não passo de mais uma criatura de fé e esperança. Tenho a esperança de que Zaknafein tenha encontrado a paz e a alegria eternas, e rezo de todo coração para que, quando for minha vez de cruzar a fronteira rumo à próxima existência, eu o encontre novamente.

Talvez o maior mal que eu vejo nesta existência seja aquele perpetrado por homens supostamente sagrados quando exploram as pessoas comuns, valendo-se de seus temores básicos da morte. "Doem para a igreja!" eles clamam. "Somente assim encontrareis salvação!" Ainda mais sutis são as diversas religiões que não pedem o dinheiro diretamente, mas insistem que qualquer pessoa dotada de um coração generoso e temente ao deus, e que está destinada àquela particular descrição do paraíso, doaria aquele dinheiro de bom grado.

E, é claro que Toril está coalhada de "arautos do fim do mundo", pessoas que afirmam que o fim dos tempos está próximo e conclamam ao arrependimento e a uma dedicação quase senil.

Eu só posso olhar para tudo isso e suspirar, pois a morte é o maior dos mistérios e, por isso, a mais pessoal das revelações. Nunca saberemos nenhum de nós, até que o momento nos chegue e, honestamente e em sã consciência, jamais seremos capazes de impor aos outros as nossas crenças.

Esta é uma estrada que trilhamos sozinhos, mas é uma estrada que já não temo, pois ao aceitar o inevitável eu me libertei do medo. Ao reconhecer a minha mortalidade, encontrei o segredo de aproveitar aqueles séculos, anos, meses, dias, ou até mesmo horas, que me restam de alentos. Esta é uma existência sobre a qual tenho controle e, sinceramente, desperdiçar essas horas preciosas com medo do inevitável é a coisa mais insensata que se pode fazer. E considerar-nos, ainda que subconscientemente, imortais, deixando com isso de aproveitar essas poucas e preciosas horas que nos são dadas viver, é também uma insensatez.

Independentemente de meu desespero, não sou capaz de controlar a realidade da morte. A única coisa que posso fazer é tratar de garantir que os momentos de vida que me restam sejam tão ricos quanto possível.

—Drizzt Do'Urden

1 A TORRE DO CREPÚSCULO

— Já perdemos mais de um dia — murmurou o bárbaro, puxando as rédeas de seu cavalo e olhando para trás por sobre o ombro. O último contorno do sol acabava de mergulhar no horizonte.

— Neste exato momento, o assassino está se afastando cada vez mais de nós!

— Fazemos bem em confiar no conselho de Harkle —, replicou Drizzt Do'Urden, o elfo negro.

— Ele não teria nos indicado o caminho errado.

Com a luz do sol esmorecendo, Drizzt deixou cair o capuz de seu manto negro sobre os ombros e sacudiu a cabeça para soltar a cabeleira branca de fios grossos.

Wulfgar apontou para uns pinheiros altos.

— Aquele deve ser o bosque de que Harkle Harpell nos falou —, ele disse — mas não estou vendo torre nenhuma, nem sinais de que alguma vez tenha sido construída uma estrutura de qualquer tipo nessa região desolada.

Com seus olhos cor de lavanda mais habituados à escuridão que avançava, Drizzt perscrutou a área adiante atentamente, procurando encontrar alguma evidência que contradissesse seu jovem companheiro. Com certeza, aquele era o lugar que Harkle indicara, pois a uma pequena distância de onde se encontravam havia uma pequena lagoa e, por trás dela, a densa ramagem da Floresta do Inverno Remoto.

— Tenha fé — ele instou Wulfgar. O mago disse que a paciência seria nosso maior trunfo para encontrar o lar de Malchor. Faz apenas uma hora que estamos aqui.

— A estrada só fica cada vez mais comprida —, resmungou o bárbaro baixinho, ignorando que os ouvidos aguçados do drow não perdiam uma palavra. Drizzt sabia que as reclamações de Wulfgar tinham sua razão de ser, pois a história contada por um fazendeiro de Sela Longa - sobre um homem misterioso de capa escura e um halfling montados num só cavalo — colocavam o assassino uns bons dez dias à frente deles, e movendo-se depressa.

Mas Drizzt já havia enfrentado Entreri uma vez e conhecia bem a enormidade do desafio que tinha pela frente. Ele queria ter o máximo de ajuda possível para resgatar Régis das garras do assassino. De acordo com as palavras do fazendeiro, Régis ainda estava vivo, e Drizzt tinha certeza de que Entreri não pretendia causar-lhe nenhum mal antes de chegarem a Calimporto.

Harkle Harpell não os teria enviado até esse lugar sem um bom motivo.

— Devemos nos preparar para passar a noite? — perguntou Wulfgar. — Por mim, a gente voltava p'ra estrada e cavalgava pro sul. O cavalo do Entreri está carregando os dois, e já deve estar cansado. Poderemos diminuir a diferença se cavalgarmos também à noite.

Drizzt sorriu para seu amigo.

— A essa altura eles já passaram pela cidade de Águas Profundas —, ele explicou. — Entreri conseguiu cavalos novos, para dizer o mínimo. — Drizzt interrompeu seus comentários nesse ponto, guardando para si seu maior temor, que o assassino já se tivesse lançado ao mar.

— Então esperar é uma bobagem ainda maior! — veio a resposta rápida de Wulfgar.

Mas assim que o bárbaro terminou de falar, seu cavalo, um cavalo criado pelos Harpells, resfolegou e rumou para a lagoa, pateando o ar acima da água como se procurasse um lugar onde pisar. Um instante depois, a última linha de luz do sol desapareceu por trás do horizonte ocidental e a luz do dia se desvaneceu. E no lusco-fusco mágico do crepúsculo, uma torre encantada surgiu à vista deles sobre a ilha no meio da lagoa, com todas as suas pontas cintilando como estrelas e suas muitas espiras projetando-se para o céu do anoitecer. Ela era toda verde-esmeralda e misticamente convidativa, como se sífides e fadas tivessem ajudado a criá-la.

E, por sobre a água, bem debaixo do casco do cavalo de Wulfgar, apareceu uma ponte brilhante de luz verde.

Drizzt desceu da montaria.

— A Torre do Crepúsculo — ele disse para Wulfgar, como se ele tivesse enxergado a lógica evidente desde o princípio. Ele estendeu o braço na direção da estrutura, convidando seu amigo a entrar primeiro.

Mas Wulfgar estava atônito demais com o aparecimento da torre. Ele agarrou as rédeas de seu cavalo com mais força, fazendo o animal levantar-se sobre as patas traseiras e achatar as orelhas contra a cabeça.

— Pensei que você já tivesse superado suas desconfianças da magia — falou Drizzt, com sarcasmo. Na verdade, Wulfgar, como todos os bárbaros do Vale do Vento Gélido, havia sido criado na crença de que todos os magos eram fracotes trapaceiros que não mereciam confiança. Seu povo, guerreiros orgulhosos da tundra, julgava um homem de bem pela força física, não por sua habilidade com as artes negras da magia. Mas, durante as várias semanas que passaram juntos na estrada, Drizzt viu Wulfgar superar os preconceitos com que fora criado e desenvolver uma certa tolerância, e até mesmo uma curiosidade, pelas práticas da feitiçaria.

Retesando os músculos maciços, Wulfgar controlou sua montaria.

— Superei — respondeu entre dentes e escorregou da sela para o chão.
— São os Harpells que me preocupam!

O sorriso malicioso de Drizzt se alargou por todo o rosto quando ele subitamente se deu conta do que causava calafrios a Wulfgar. Ele mesmo, que crescera entre muitos dos feiticeiros mais poderosos e assustadores de todos os reinos, muitas vezes sacudira a cabeça incrédulo, quando eles foram hóspedes da excêntrica família de Sela Longa. Os Harpells tinham uma maneira única — e freqüentemente desastrosa — de encarar o mundo, embora não abrigassem nenhum mal em seus corações, e teciam suas mágicas de acordo com suas próprias perspectivas, o que em geral significava exatamente o oposto da lógica presumível dos homens racionais.

— Malchor não é como seus familiares —, Drizzt assegurou a Wulfgar.
— Ele não mora na Mansão de Hera e atuou como conselheiro de reis das Terras do Norte.

— Ele é um Harpell — declarou Wulfgar com tanta elocução que Drizzt não teve como contestar. Com mais uma sacudidela de cabeça e um longo suspiro para se aprumar, Wulfgar agarrou o bridão de seu cavalo e começou a atravessar a ponte. Drizzt, ainda sorrindo, seguiu-o logo atrás.

— Harpell — resmungou Wulfgar novamente depois de terem alcançado a ilhota e dado uma volta completa em torno da estrutura.

A torre não tinha portas.

— Paciência —, lembrou-lhe Drizzt.

Mas eles não tiveram de esperar muito, pois poucos segundos depois ouviram um ferrolho sendo acionado e o ranger de uma porta se abrindo. Depois de um momento, um garoto mal entrado na adolescência apareceu diretamente através da parede de pedra verde como se fosse um espectro translúcido e caminhou na

direção deles.

Wulfgar grunhiu e soltou Garra de Palas, seu poderoso martelo de combate, da tira que o prendia ao ombro. Drizzt agarrou o braço do bárbaro para detê-lo, temendo que seu exausto amigo atacasse por pura frustração, antes que eles tivessem uma oportunidade de descobrir as intenções do rapaz.

Quando o garoto chegou perto deles, eles viram claramente que ele era de carne e osso, não um espectro sobrenatural, e Wulfgar afrouxou os dedos no cabo do martelo. O jovem fez uma profunda reverência e gesticulou para que o seguissem.

— Malchor? — perguntou Drizzt.

O garoto não respondeu, mas gesticulou novamente e começou a caminhar de volta para a torre.

— Eu achava que você fosse mais velho, se é que você é Malchor — disse

Drizzt acompanhando o garoto.

— E os cavalos? — perguntou Wulfgar.

O garoto continuou andando em direção à torre, sem abrir a boca.

Drizzt olhou para Wulfgar e deu de ombros.

— Traga-os para dentro e deixe que nosso amigo mudo se preocupe com eles — disse o elfo negro.

Eles descobriram que uma parte da parede - pelo menos - era uma ilusão, e mascarava uma porta que os conduziu a uma enorme câmara circular que constituía o nível inferior da torre. As baias alinhadas ao longo de uma das paredes mostraram que eles haviam acertado em trazer os cavalos para dentro, e eles amarraram os animais rapidamente e se apressaram para alcançar o garoto. Ele não havia diminuído o passo e acabara de passar por outra porta.

— Espere por nós — avisou Drizzt, atravessando o umbral, mas não havia nenhum guia à vista. Ele tinha entrado por um corredor difusamente iluminado que ascendia numa leve rampa em curva, que aparentemente acompanhava a circunferência da torre.

— Só há um caminho para seguirmos — ele disse para Wulfgar, que entrara logo depois dele, e eles começaram a subir.

Drizzt percebeu que haviam completado um círculo e estavam no segundo nível — três metros, pelo menos — quando encontraram o garoto esperando por eles ao lado de uma passagem lateral escurecida que descia de volta ao centro da estrutura. Mas o rapaz ignorou essa passagem e continuou a subir a torre, prosseguindo pelo corredor principal.

Wulfgar já tinha perdido a paciência com esses joguinhos de adivinhação. A única coisa que o preocupava era saber que Entreri e Régis iam cada vez mais distantes a cada segundo que passava. Passou à frente de Drizzt e agarrou o ombro do rapaz, virando-o de frente para eles.

— Você é Malchor? — perguntou de chofre.

O rapaz empalideceu diante do tom ríspido daquele homem gigantesco, mas não respondeu.

— Deixe o garoto em paz —, disse Drizzt. — Esse aí não é Malchor. Tenho certeza. Nós vamos nos encontrar com o mestre da torre logo, logo. — Ele voltou-se para o rapaz — Certo?

O garoto assentiu brevemente com a cabeça e recomeçou a andar.

— Logo — reiterou Drizzt para silenciar os grunhidos de Wulfgar.

Prudentemente, ele ultrapassou o bárbaro e se colocou entre Wulfgar e o guia.

— Harpell — resmungou Wulfgar atrás dele.

O aclave se acentuou e os círculos foram ficando menores, e os dois amigos sabiam que estavam se aproximando do topo da torre. Por fim o garoto parou ao lado de uma porta, abriu-a e fez um sinal para que eles entrassem.

Drizzt adiantou-se rapidamente, para ser o primeiro a entrar, temendo que o zangado bárbaro provocasse algo mais do que uma primeira impressão negativa ao mago anfitrião.

Do outro lado da sala, sentado em cima de uma escrivaninha, aparentemente a esperá-los, estava um homem alto e robusto de cabelo encanecido cortado rente. Seus braços estavam cruzados sobre o peito. Drizzt começou a articular uma saudação cordial, mas Wulfgar, quase passando por cima dele, avançou de trás e caminhou a passos largos diretamente para a escrivaninha.

O bárbaro, com uma das mãos na cintura e a outra segurando Garra de Palas bem à vista diante dele, encarou o homem por um momento:

— Você é o mago chamado Malchor Harpell? — interpelou com a voz denotando a raiva pronta para explodir. — E, se não é, onde é, pelos Nove Infernos, que nós encontramos ele?

A risada irrompeu diretamente das entranhas do homem.

— Está certo! — ele respondeu e saltou da escrivaninha e deu um tapa forte nos ombros de Wulfgar. — Prefiro mesmo um hóspede que não esconde seus sentimentos com palavrórios cor-de-rosa! — berrou. Ele passou pelo bárbaro atônito e continuou andando em direção à porta — e ao garoto.

— Você falou com eles? — indagou ao rapaz.

O garoto empalideceu ainda mais do que antes e sacudiu a cabeça enfaticamente.

— Nem uma única palavra? — berrou Malchor.

O garoto tremia visivelmente e sacudiu a cabeça mais uma vez.

— Ele não dis... — começou Drizzt, mas Malchor o interrompeu com a mão esticada.

— Se eu descobrir que você proferiu uma única sílaba... — ameaçou o mago. Ele deu as costas para o rapaz e se afastou um passo. Quando achou que o jovem tinha relaxado um pouco, ele se voltou novamente para o garoto, provocando um sobressalto tão grande em seu interlocutor, que quase o fez pular fora dos sapatos.

— Por que você ainda está aqui? — perguntou Malchor. — Suma daqui!

A porta bateu antes mesmo de o mago terminar de falar. Malchor riu de novo e a tensão se dissipou de seus músculos enquanto ele caminhava de volta à escrivaninha. Drizzt colocou-se ao lado de Wulfgar e os dois se olharam estupefatos.

— Vamos embora desse lugar — disse Wulfgar para Drizzt, e o drow percebeu que seu amigo estava lutando contra o desejo de pular sobre a escrivaninha e estrangular o arrogante mago ali mesmo.

Com menor intensidade, Drizzt compartilhava do sentimento do amigo, mas ele sabia que a torre e seus ocupantes seriam explicados no devido tempo.

— Nossas saudações, Malchor Harpell —, ele disse, com os olhos cor de lavanda fitando o homem. — Devo dizer, no entanto, que seus atos não combinam com a descrição que seu primo Harkle nos fez de você.

— Eu lhes garanto que sou exatamente como Harkle descreveu — replicou Malchor calmamente. — E minhas boas vindas a você, Drizzt Do'Urden, e também a você, Wulfgar, filho de Beornegar. Raras foram as vezes em que recebi convidados tão ilustres em minha humilde torre. — e fez uma profunda reverência a eles, para completar sua saudação gentil e diplomática — se não completamente acurada.

— O garoto não fez nada de errado — Wulfgar rosnou para ele.

— Não! Ele se comportou admiravelmente bem —, concordou Malchor.

— Ah! Você teme por ele? — O mago mediu o imenso bárbaro de alto a baixo, os músculos de Wulfgar continuavam retesados pela fúria. — Eu lhe asseguro que o rapaz é bem tratado.

— Não foi o que me pareceu — retorquiu Wulfgar.

— Ele aspira a ser um mago —, explicou Malchor, nem um pouco perturbado pela carranca do bárbaro. — O pai dele é um abastado proprietário de terras e me contratou para orientar o rapaz. Ele demonstra um bom potencial, uma mente aguçada e grande amor pelas artes. Mas compreenda, Wulfgar, que a magia não é diferente dos seus próprios talentos.

A careta de Wulfgar denotava uma divergência de opiniões.

— Disciplina —, continuou Malchor, sem se intimidar. — Pois o que quer que façamos em nossas vidas, a disciplina e o controle sobre nossos próprios atos determinam em última análise a medida de nosso sucesso. O rapaz tem aspirações elevadas e noções sobre um poder que não é capaz sequer de começar a compreender. Mas se ele não conseguir manter seus pensamentos em silêncio durante um único mês, então nem me darei ao trabalho de desperdiçar anos de meu tempo com ele. O seu companheiro me entende.

Wulfgar olhou para Drizzt, que se encontrava tranqüilo ao seu lado.

— Sim, eu o compreendo — disse Drizzt para Wulfgar. — Malchor colocou o rapaz à prova, um teste de sua habilidade em obedecer ordens e uma revelação da profundidade de seus anseios.

— Então? Estou perdoado? — perguntou-lhes o mago.

— Isso não importa — resmungou Wulfgar. — Não viemos aqui para tomar as dores de um garoto.

— Claro que não — replicou Malchor. — Seus assuntos são mais

prementes; Harkle me contou. Voltem para os estábulos e se refresquem. O rapaz está preparando o jantar. Ele irá buscá-los quando for hora de comer.

— Ele tem nome? — perguntou Wulfgar com um sarcasmo óbvio.

— Nenhum que ele tenha feito por merecer, ainda — replicou Malchor laconicamente.

Embora estivesse ansioso para voltar à estrada, Wulfgar não podia negar o esplendor da mesa de Malchor Harpell. Ele e Drizzt fartaram-se de comida, sabendo que esta seria, muito provavelmente, sua última refeição decente durante muitos dias.

— Vocês passarão a noite aqui — disse Malchor depois que eles terminaram de comer. — Uma cama macia vai lhes fazer bem —, ele argumentou ao ver a expressão de desagrado de Wulfgar. — E vocês sairão cedo, eu prometo.

— Nós ficaremos, sim, e lhe agradecemos — respondeu-lhe Drizzt. — Com certeza esta torre será muito mais acolhedora do que o chão duro lá fora.

— Excelente! — disse Malchor. Acompanhem-me, então. Tenho aqui alguns objetos que irão ajudá-los em sua missão.

Ele os conduziu para fora da sala, de volta ao corredor em declive, rumo aos níveis inferiores da estrutura. Enquanto desciam, Malchor contou a seus hóspedes detalhes sobre a estrutura e as características da torre. Por fim, eles desceram por uma das passagens laterais escuras e cruzaram uma porta pesada.

Drizzt e Wulfgar tiveram de fazer uma longa pausa à entrada, para dar-lhes tempo de assimilar a visão maravilhosa que tinham diante de si, pois eles tinham chegado ao museu de Malchor, uma coleção dos objetos mais preciosos, tanto encantados quanto comuns, que o mago havia encontrado durante os vários anos de suas andanças.

Ali havia espadas e conjuntos completos de armaduras polidas, um reluzente escudo de mitral e a coroa de um rei morto há muito tempo. Tapeçarias antigas estavam dispostas ao longo das paredes, e uma caixa de cristal repleta de gemas e jóias de valor inestimável cintilava sob a luz tremeluzente das tochas que iluminavam o aposento.

Malchor havia se dirigido a uma escrivaninha do outro lado da sala e quando Drizzt e Wulfgar olharam novamente para ele, viram-no sentado em cima da coisa, fazendo malabarismos distraidamente com três ferraduras. Ele acrescentou

uma quarta ferradura enquanto eles o observavam, e as controlava sem esforço num contínuo sobe-e-desce de seu jogo.

— Coloquei um encantamento nestas ferraduras que vai fazer com que seus cavalos corram mais depressa que qualquer animal dessas terras — explicou. — Será apenas por um período breve, mas suficiente para levá-los até Águas Profundas. Só isso já compensará o atraso por terem vindo até aqui.

— Duas ferraduras por cavalo? — perguntou Wulfgar, sempre desconfiado.

— Não deveria ser — Malchor foi até ele, tolerante com a descrença do bárbaro cansado. — A menos que você queira que seu cavalo fique em pé sobre as patas traseiras e corra como um homem! — Ele riu, mas a carranca não desapareceu do rosto de Wulfgar.

— Não se preocupe — asseverou Malchor, pigarreando para disfarçar depois do fracasso de sua piada. — Eu tenho um outro jogo completo.

Ele olhou para Drizzt.

— Ouvi dizer que poucos são tão ágeis quanto os elfos drow. E ouvi, também, daqueles que já viram Drizzt Do'Urden lutar e em ação, que ele é brilhante, mesmo para os padrões de seu povo. — Sem interromper o ritmo de seu malabarismo, ele lançou uma das ferraduras para o elfo.

Drizzt a apanhou com facilidade e no mesmo movimento colocou-a no ar acima dele. Então vieram a segunda e a terceira ferraduras e Drizzt, sem tirar os olhos de Malchor, colocou-as em movimento com gestos simples.

A quarta ferradura chegou mais abaixo, obrigando Drizzt a curvar-se em direção ao chão para apanhá-la. Mas ele estava à altura da tarefa, e não perdeu nenhuma das apanhadas e lançamentos ao incluir a quarta ferradura no malabarismo.

Wulfgar observava com curiosidade e se perguntava quais motivos teria o mago para testar o drow.

Malchor procurou dentro da escrivaninha sobre a qual se sentava e tirou o outro jogo de ferraduras. — Lá vai a quinta — avisou, lançando uma nova ferradura para Drizzt. O drow continuava despreocupado, apanhou a ferradura com destreza e acrescentou-a ao grupo.

— Disciplina! — exclamou Malchor enfaticamente, dirigindo-se a Wulfgar. — Mostre-me, drow! — ele ordenou, atirando a sexta, a sétima e a oitava ferraduras para Drizzt numa rápida sucessão.

Drizzt sorria à medida que elas chegavam até ele, decidido a enfrentar o desafio. Com as mãos movendo-se indistintamente, ele logo dominou todas as oito ferraduras, fazendo-as girar para cima e para baixo harmoniosamente. E, quando atingiu um ritmo constante, Drizzt começou a entender o objetivo do mago.

Malchor aproximou-se de Wulfgar e bateu-lhe novamente nos ombros.

— Disciplina — ele repetiu. — Olhe bem para ele, jovem guerreiro, pois seu amigo de pele escura é um verdadeiro mestre de seus movimentos e, conseqüentemente, um mestre em sua arte. Você ainda não compreendeu, mas nós dois não somos assim tão diferentes. — Ele olhou diretamente nos olhos de Wulfgar. — Nenhum de nós três é muito diferente dos outros. Os métodos são diferentes, eu admito. Mas os objetivos são os mesmos!

Cansando-se do jogo, Drizzt apanhou as ferraduras uma a uma à medida iam caindo e pendurou-as em seu braço, todo o tempo fitando Malchor com aprovação. Ao ver seu jovem amigo retroceder pensativo, o drow não tinha certeza qual havia sido o maior presente, se as ferraduras encantadas ou a aula.

— Mas agora basta disso —, disse Malchor de repente, pondo-se em movimento. Ele cruzou a sala até uma parte da parede onde estavam penduradas dúzias de espadas e outras armas.

— Estou vendo que uma de suas bainhas está vazia — disse para Drizzt e retirou uma cimitarra lindamente entalhada de seu suporte. — Talvez esta aqui se encaixe adequadamente.

Drizzt sentiu o poder da arma assim que a recebeu das mãos do mago, sentiu o cuidado com que ela havia sido feita e a perfeição de seu equilíbrio. Uma única safira azul, de lapidação ovalada, brilhava no botão do punho da espada.

— Ela se chama Corisco —, disse Malchor. — Foi forjada pelos elfos numa era distante.

— Corisco —, repetiu Drizzt. Instantaneamente uma luz azulada coloriu a lâmina da arma. Drizzt sentiu um súbito impulso emanar dela e sentiu que, de algum modo, seu fio se aguçava. Ele a brandiu algumas vezes, deixando um rastro de luz azul a cada movimento. Com que facilidade ela descrevia sua trajetória no ar; com que facilidade ela cortaria um inimigo! Drizzt recolocou-a na bainha vazia, com reverência.

— Ela foi forjada com a magia dos poderes que todos os elfos da superfície mais prezam — disse Malchor. — Das estrelas, da lua e dos mistérios de suas almas. Você a merece Drizzt Do'Urden e ela o servirá bem.

Drizzt ficou sem palavras para retribuir a homenagem, mas Wulfgar, sensibilizado pelo respeito demonstrado a seu amigo tantas vezes caluniado, falou por ele.

— Os nossos agradecimentos a você, Malchor Harpell —, ele disse, refreando o cinismo que dominara suas ações recentes. E fez uma profunda reverência.

— Mantenha-se fiel a seu coração, Wulfgar, filho de Beornegar — respondeu-lhe Malchor. — O orgulho pode ser uma ferramenta útil, ou pode fechar seus olhos para as verdades que o cercam. Agora vão e descansem. Eu os acordarei cedo e os colocarei de volta em sua estrada.

Drizzt sentou-se em sua cama e observou seu amigo depois de ele pegar no sono. O elfo estava preocupado com Wulfgar, tão distante da tundra remota que sempre fora o seu lar. Em sua busca pelo Salão de Mitral, eles haviam marchado penosamente através de metade das terras do norte, lutando a cada quilômetro do caminho. E ao atingirem sua meta, suas provações haviam apenas começado, porque lá eles tiveram de lutar para abrir caminho através do antigo complexo dos anões. Ali, Wulfgar perdera seu mentor e Drizzt seu amigo mais querido, depois tinham se arrastado de volta à vila de Sela Longa necessitando um longo período de repouso.

Mas a realidade não lhes permitia descanso. Entreri tinha Régis em suas garras, e Drizzt e Wulfgar eram a única esperança de seu amigo halfling. Ao chegarem em Sela Longa, eles atingiram o final de uma estrada, mas encontraram o início de outra ainda mais longa.

Drizzt era capaz de lidar com sua própria exaustão, mas Wulfgar parecia estar tomado pela melancolia, sempre correndo nos limites do perigo. Ele era um jovem que saíra do Vale do Vento Gélido - a terra que fora seu único lar — pela primeira vez na vida. Aquela faixa de tundra abrigada, onde soprava um vento eterno, estava agora no norte distante.

Mas Calimporto estava ainda mais distante, ao sul.

Drizzt deitou a cabeça no travesseiro, lembrando a si mesmo que fora Wulfgar quem escolhera acompanhá-los. Mesmo que tivesse tentado, Drizzt não teria conseguido impedi-lo.

O drow fechou os olhos. A melhor coisa que ele poderia fazer agora, tanto por ele quanto por Wulfgar, seria dormir e ficar pronto para o que quer que a próxima aurora lhes trouxesse.

O pupilo de Malchor acordou-os — silenciosamente — umas poucas

horas mais tarde, e conduziu-os à sala de jantar, onde o mago os aguardava. Um excelente café da manhã lhes foi servido.

— Seu rumo é o sul, pelo que disse meu primo — disse-lhes Malchor. — A caça de um homem que mantém seu amigo, esse halfling, Régis, cativo.

— O nome dele é Entreri —, replicou Drizzt — e a julgar por minha experiência anterior, sabemos que não será fácil pegá-lo. Ele se dirige velozmente para Calimporto.

— Agora 'tá mais difícil — acrescentou Wulfgar — antes sabíamos que ele 'tava na estrada.

E explicou para Malchor, embora Drizzt soubesse que as palavras eram dirigidas a ele:

— Agora nós vamos ter de torcer para que ele não tenha mudado seu curso.

— Esse caminho não era segredo — argumentou Drizzt. — Ele foi para Águas Profundas, na costa. Pode ser que já tenha passado por lá.

— Então ele já está no mar — raciocinou Malchor.

Wulfgar quase engasgou com a comida. Essa possibilidade nem lhe havia passado pela cabeça.

— Esse é o meu maior medo —, disse Drizzt — e pensei em fazer a mesma coisa.

— Essa é uma jornada cara e perigosa — disse Malchor. — Com o verão chegando ao fim, os piratas se reúnem para os últimos ataques ao sul, e quem não estiver devidamente preparado... — Ele deixou que suas últimas palavras pairassem agourentas diante deles.

— Mas vocês não têm muitas alternativas — continuou o mago. — Um cavalo não é capaz de igualar a velocidade de um navio e a rota marítima é mais direta do que a terrestre. Portanto, meu conselho para vocês é que sigam pelo mar. Talvez eu possa fazer alguns arranjos para acelerar a sua acomodação. Meu pupilo já colocou as ferraduras encantadas em suas montarias e, com a ajuda delas, vocês chegarão ao grande porto em poucos dias.

— E por quanto tempo teremos de navegar? — perguntou Wulfgar desalentado e mal podendo acreditar que Drizzt concordaria com a sugestão do mago.

— Seu jovem amigo não entende a amplitude desta jornada — Malchor disse para Drizzt. O mago colocou o garfo na mesa e um outro a poucos centímetros do primeiro. — Aqui está o Vale do Vento Gélido —, explicou para Wulfgar apontando o primeiro garfo. — E este daqui, é a Torre do Crepúsculo, onde você está agora. Existe uma distância de quase seiscentos e cinquenta quilômetros a separá-los.

Ele jogou um terceiro garfo para Drizzt, que o colocou bem diante de si, a cerca de um metro do garfo que representava a posição atual deles.

— É uma distância que você teria de percorrer cinco vezes para se equiparar à jornada que você tem pela frente — Malchor disse para Wulfgar — porque aquele último garfo é Calimporto, que fica a três mil e duzentos quilômetros e uma porção de reinos ao sul.

— Então fomos derrotados —, gemeu Wulfgar, incapaz de compreender aquelas distâncias.

— Não é bem assim — disse Malchor. — Porque vocês viajarão com as velas enfunadas pelo vento norte e chegarão antes das primeiras neves do inverno. Você verá que as terras e as gentes do sul são mais afáveis.

— Isso veremos — disse o elfo negro, duvidando. Para Drizzt, gente sempre significava problemas.

— Ah! — concordou Malchor, ao dar-se conta dos preconceitos que um elfo drow sempre tinha de enfrentar diante dos habitantes do mundo da superfície. — Mas eu ainda tenho um último presente para vocês: o mapa de um tesouro que vocês poderão recolher ainda hoje.

— Mais uma demora — suspirou Wulfgar.

— Um preço pequeno, eu garanto —, replicou Malchor — e esta rápida viagem irá economizar-lhes vários dias no populoso sul, onde é possível que um elfo drow só consiga caminhar à noite. Disso eu tenho certeza.

Drizzt ficou intrigado ao ver que Malchor compreendia tão bem o seu dilema e estava, aparentemente, apontando para uma alternativa. O elfo não seria bem-vindo em nenhum lugar do sul. Cidades que concederiam passagem livre ao traiçoeiro Entreri prenderiam o elfo negro com correntes se ele tentasse cruzá-las, porque os drow haviam há muito tempo conquistado a reputação de criaturas definitivamente malignas e de indizível vilania. Poucos habitantes dos reinos seriam capazes de reconhecer prontamente Drizzt Do'Urden como a exceção a esta regra.

— A oeste daqui, abaixo de uma trilha escura na Floresta do Inverno Remoto e num emaranhado de árvores que forma uma caverna, mora um monstro que os fazendeiros locais chamam de Agatha — disse Malchor. — Acho que ela era uma elfa, e uma maga das boas a seu modo. Segundo conta a lenda, esta criatura ignóbil continua a viver depois de morta e diz que a noite é o seu domínio.

Drizzt conhecia as lendas sinistras sobre tais criaturas e sabia o nome delas. — Uma banshee? — ele perguntou. Malchor assentiu.

— Vocês devem ir à toca dela, se tiverem coragem suficiente, pois a banshee amealhou um enorme tesouro, que inclui um objeto que se provará de valor inestimável para você, Drizzt Do'Urden.

Ele viu que a atenção do elfo estava totalmente concentrada nele. Drizzt debruçou-se sobre a mesa e pesou cada uma das palavras de Malchor.

— Trata-se de uma máscara — explicou o mago. — Uma máscara encantada que lhe permitirá esconder sua ascendência e caminhar livremente como um elfo da superfície — ou como um homem, se preferir.

Drizzt recuou, um tanto desconcertado pela ameaça à sua própria identidade.

— Compreendo a sua hesitação — disse-lhe Malchor. — Não é fácil esconder-se daqueles que o acusam injustamente, dar credibilidade à sua percepção errada. Mas pense em seu amigo prisioneiro e saiba que faço esta sugestão somente por causa da segurança dele. Você talvez consiga atravessar as terras do sul como você mesmo, elfo negro, mas não sem percalços.

Wulfgar mordeu o lábio e não disse nada, sabendo que a decisão cabia exclusivamente a Drizzt. Ele sabia que nem suas preocupações sobre mais um atraso podiam pesar numa discussão tão pessoal.

— Nós iremos a essa toca na mata — Drizzt disse, por fim — e usarei a tal máscara se for preciso.

E, olhando para Wulfgar, ele completou:

— Nossa única preocupação deve ser Régis.

Drizzt e Wulfgar montaram em seus cavalos, próximo à Torre do Crepúsculo, com Malchor ao lado deles.

— Tenha cuidado com a coisa —, disse Malchor entregando a Drizzt o mapa da toca da banshee e outro pergaminho que indicava de maneira geral a

trajetória que eles deveriam percorrer até o extremo sul. — O toque dela é mortalmente gélido e as lendas dizem que ouvir o seu lamento fúnebre é a morte.

— Seu lamento fúnebre? — perguntou Wulfgar.

— Um gemido sobrenatural terrível demais para ser suportado pelos ouvidos dos mortais — explicou Malchor. — Tenham o máximo cuidado!

— Teremos — asseverou-lhe Drizzt.

— Jamais esqueceremos a hospitalidade e os presentes de Malchor Harpell — acrescentou Wulfgar.

— Nem a aula, eu espero — replicou o mago com uma piscadela, provocando um sorriso envergonhado em Wulfgar.

Drizzt estava contente com o fato de seu amigo ter se livrado de pelo menos um pouco do mau humor.

A alvorada logo os alcançou e a torre desapareceu no vazio.

— A torre se foi, mas o mago continua aqui — observou Wulfgar.

— A torre se foi, mas a porta para dentro continua aí — corrigiu Malchor.

Ele deu alguns passos para trás e esticou o braço, e sua mão desapareceu de vista.

Wulfgar deu um pulo para trás, assustado.

— Para aqueles que sabem como encontrá-la —, prosseguiu Malchor — aqueles que treinaram suas mentes para as propriedades da magia.

Ele atravessou o portal extra dimensional e sumiu de vista, mas sua voz chegou até eles uma última vez:

— Disciplina! — ele bradou, e Wulfgar sabia que ele era o objetivo da última frase de Malchor.

Drizzt esporeou o cavalo para diante e desenrolou o mapa enquanto avançavam.

— Harpell? — perguntou sobre os ombros, imitando o tom zombeteiro de Wulfgar na noite anterior.

— Antes todos os Harpells fossem iguais a Malchor! Wulfgar replicou. Sentou-se fitando o vazio onde antes se encontrava a Torre do Crepúsculo,

plenamente ciente de que o mago lhe ensinara duas lições valiosas na noite anterior: uma sobre o preconceito e outra sobre a humildade.

De dentro da dimensão invisível de seu lar, Malchor observou-os partir. Ele gostaria de poder juntar-se a eles, de viajar pela estrada da aventura como tantas vezes fizera em sua juventude, encontrando uma rota honrada e percorrendo a contra todas as probabilidades. Harkle fizera uma boa análise da integridade daqueles dois, Malchor agora sabia, e fizera bem em pedir-lhe que os ajudasse.

O mago recostou-se contra a porta de sua casa. Era uma pena, mas seus dias de aventura, de carregar a cruzada da justiça em seus ombros, faziam parte do seu passado.

Mas, Malchor tinha fé nos eventos daquele dia. Se o drow e o bárbaro serviam como exemplo, ele tinha acabado de ajudar a passar a tocha para mãos habilidosas.

2. MILHARES DE VELAS REFLETIDAS

O assassino observava, hipnotizado, enquanto o rubi girava devagar à luz das velas, capturando a dança das chamas em centenas de milhares de miniaturas perfeitas - reflexos demais; nenhuma pedra preciosa poderia ter faces tão pequenas e tão impecáveis.

Ainda assim, lá estava o desfile interminável, um turbilhão de minúsculas velas atraindo-o cada vez mais para dentro da vermelhidão da pedra. Nenhum palheiro a havia lapidado; a precisão dos cortes ia além do nível que se poderia atingir com um instrumento. Aquele artefato era produto de magia, uma criação deliberada, projetada - lembrou a si mesmo com cautela - para arrastar o observador naquele turbilhão descendente, para as profundezas avermelhadas da pedra.

Um milhão de pequenas velas a brilhar.

Não era de admirar que lhe tivesse sido tão fácil convencer o capitão a levá-lo para Calimporto. As sugestões provenientes de dentro dos fabulosos segredos dessa pedra não eram fáceis de serem descartadas. Sugestões de paz e serenidade, palavras proferidas somente por amigos...

Um sorriso se espalhou por seu rosto geralmente inflexível. Ele bem que poderia deixar-se vagar naquela calma profunda.

Entreri afastou-se da influência do rubi e esfregou os olhos, impressionado pelo fato de até mesmo uma pessoa tão disciplinada quanto ele podia ser vulnerável à atração persistente da pedra preciosa. Ele relanceou o olhar sobre o canto da pequena cabine, onde Régis estava sentado encolhido e sentindo-se totalmente infeliz.

— Agora eu entendo o seu desespero para roubar esta jóia — ele disse para o halfling.

Régis despertou de seus próprios pensamentos, surpreso por Entreri ter-lhe dirigido a palavra — era a primeira vez que ele lhe falava desde que tinham embarcado no navio em Águas Profundas.

— E agora também sei porque o Paxá Pûk está tão desesperado para tê-la de volta, continuou Entreri, falando mais para si mesmo do que para Régis.

Régis inclinou a cabeça para observar o assassino. Seria o pendente de

rubí capaz de prender até mesmo Ártemis Entreri em seu fascínio?

— Certamente é uma bela pedra — ensaiou esperançoso, sem saber ao certo como lidar com essa inesperada empatia do frio assassino.

— Muito mais do que uma pedra preciosa — disse Entreri distraído, enquanto seus olhos eram mais uma vez irremediavelmente atraídos para o turbilhão místico das facetas ilusórias.

Régis reconheceu a expressão tranqüila do assassino, porque ele próprio já tinha ficado com aquela aparência na primeira vez em que analisara o magnífico pendente de Pûk. Naquela época, ele era um ladrão bem sucedido e levava uma vida bastante confortável em Calimporto. Mas as promessas da pedra mágica excediam em muito os confortos oferecidos pela guilda dos ladrões.

— Talvez tenha sido o pendente que me roubou — sugeriu num impulso repentino.

Mas ele subestimara a força de vontade de Entreri. O assassino lançou-lhe um olhar frio, com um sorriso malicioso que revelava claramente que ele sabia muito bem onde Régis estava querendo chegar.

O halfling, porém, agarrando-se a qualquer fio de esperança disponível, continuou assim mesmo a pressioná-lo.

— Eu acho que o poder desse pendente me dominou. Portanto, o que houve não foi realmente um crime; que escolha eu tinha...

A risada sarcástica de Entreri o interrompeu.

— Você é um ladrão. Ou então é um fraco — ele rosnou. — Qualquer que seja a verdade, não sentirei nenhuma piedade de você. De um jeito ou de outro, você merece a ira de Pûk!

Dito isso, ele sacudiu o pendente pela ponta da corrente de ouro de modo que a jóia se alojasse em sua mão e guardou-o no bolso.

Em seguida, pegou um outro objeto, uma estatueta de ônix com entalhes intrincados que reproduzia a imagem de uma pantera.

— Fale-me sobre isto — ele intimou Régis.

O halfling já estava imaginando quando Entreri iria demonstrar curiosidade pela figura. Ele já tinha visto o assassino brincando com ela quando ainda estavam na Garganta de Garumn, no Salão de Mitral, provocando Drizzt do outro lado do abismo. Mas até este momento, aquela fora a última vez que Régis

vira Guenwyvar, a pantera mágica.

Régis deu de ombros desamparadamente.

— Não vou perguntar de novo —, ameaçou Entreri, e aquela certeza enregelante da perdição, a aura inescapável de terror que todas as vítimas de Ártemis Entreri conheciam bem, caiu sobre Régis mais uma vez.

— É do drow — balbuciou o halfling. — Seu nome é Guen... — Régis engoliu o resto da palavra ao ver que a mão desocupada de Entreri havia subitamente sacado uma adaga ajaezada pronta para ser arremessada.

— Chamando um aliado? — perguntou Entreri, ameaçador, e recolocou a estatueta no bolso. — Eu sei o nome da fera, halfling, e lhe garanto que até ela chegar até nós, você já estaria morto.

— Você teme a pantera? — Régis atreveu-se a perguntar.

— Eu não me arrisco — respondeu o assassino.

— Mas você invocaria a pantera? — pressionou Régis, procurando uma maneira de mudar o equilíbrio de forças. — Uma companheira para suas viagens solitárias?

O riso de Entreri escarnecia da própria idéia de companheira.

— Companheira? Para que eu iria querer uma companheira, seu tolo? O que eu lucraria com isso?

— Mais aliados, mais força —, argumentou Régis.

— Tolo — repetiu Entreri. — É aí que você se engana. Nas ruas, companheiros significam apenas dependência e perdição! Olhe para si mesmo, amigo do drow. Que força você representa para Drizzt Do'Urden agora? Ele se apressa cegamente para vir em seu socorro, para cumprir sua responsabilidade como seu companheiro. — Ele cuspiu a palavra com nojo. — Diretamente de encontro a sua morte definitiva!

Régis deixou a cabeça pender, sem encontrar resposta. As palavras de Entreri soavam por demais verdadeiras. Seus amigos estavam prestes a enfrentar perigos com os quais jamais haviam sonhado, tudo por causa dos erros que ele havia cometido quando ainda nem os conhecia.

Entreri recolocou a adaga em sua bainha e ergueu-se num ímpeto.

— Aproveite a noite, ladrãozinho. Aqueça-se com o vento frio do

oceano; saboreie todas as sensações desta viagem como um homem que olha de frente para a morte, porque Calimporto certamente significa a sua perdição — e a de seus amigos também! — Ele saiu apressadamente da cabine, batendo a porta atrás de si.

Régis reparou que ele não havia trancado a porta. Ele nunca trancava a porta! Mas, também, não precisava fazê-lo, admitiu Régis com raiva. O terror era o grilhão de Entreri, tão tangível quanto algemas de ferro. Não havia para onde correr; não havia onde se esconder.

Régis enterrou a cabeça entre as mãos. Ele se conscientizou do balanço do navio, dos estalos rítmicos, monótonos do madeiramento velho, seu corpo acompanhando o ritmo irresistivelmente.

Ele sentiu suas entranhas se revolverem.

Os halflings em geral não gostavam muito do mar e Régis era um medroso, mesmo para os padrões da sua espécie. Entreri não poderia ter encontrado um tormento maior para o halfling do que enfrentar a travessia para o sul num navio, pelo Mar das Espadas.

— De novo não! — gemeu Régis, arrastando-se até a pequena abertura da cabine. Ele abriu a janela e pôs a cabeça para fora, recebendo no rosto o frio refrescante da brisa noturna.

Entreri caminhou pelo convés vazio, com a capa apertada contra o corpo. Acima dele, as velas enfunavam-se conforme se enchiam do vento; as primeiras lufadas do inverno empurravam o navio em sua rota para o sul. Bilhões de estrelas pontilhavam o céu, cintilando na imensidão escura até a linha reta sobre o mar que delimitava o horizonte.

Entreri pegou novamente o pendente de rubi e deixou sua magia captar a luz das estrelas. Ele o observou girar e estudou o turbilhão, determinado a conhecê-lo muito bem antes do final de sua jornada.

O Paxá Pûk ficaria extasiado ao receber seu pendente de volta. Ele lhe dera esse poder! Mais poder, Entreri percebia agora, do que os outros pensavam. Com o pendente, Pûk transformara inimigos em amigos e amigos em escravos.

— Será que eu também? — Entreri removeu, enfeitiçado pelas pequenas estrelas no torvelinho vermelho da pedra. — Terei sido uma vítima, também? Ou ainda serei?

Jamais teria acreditado que ele, Ártemis Entreri, pudesse alguma vez na

vida ser ludibriado por um amuleto mágico, mas o fascínio do pendente de rubi era inegável.

Entreri riu alto. O timoneiro, a única outra pessoa no convés, lançou um olhar de curiosidade, mas não lhe deu muita atenção.

— Não —, murmurou Entreri para o rubi. — Você não vai me dominar outra vez. Conheço seus truques e vou conhecê-los melhor ainda! Vou seguir o fascínio do seu turbilhão descendente e encontrarei meu caminho de volta! — Rindo, ele amarrou a corrente de ouro com o pendente à volta do pescoço e escondeu o rubi dentro de seu gibão de couro.

Depois, colocou a mão no bolso, agarrou a estatueta da pantera e voltou o olhar para o norte.

— Você está vendo, Drizzt Do'Urden? — perguntou fitando a escuridão da noite.

Ele sabia a resposta. Em algum lugar lá atrás, em Águas Profundas, Sela Longa, ou em algum ponto entre elas, os olhos cor de lavanda do drow estavam voltados para o sul.

Eles estavam destinados a se reencontrar, e ambos sabiam disto. Eles haviam se enfrentado uma vez, no Salão de Mitral, mas nenhum dos dois podia reivindicar a vitória.

Tinha que haver um vencedor.

Entreri jamais encontrara alguém com reflexos que se equiparassem aos seus, ou que fosse tão letal com uma lâmina quanto ele, e as lembranças de seu embate com Drizzt Do'Urden assombravam cada um de seus pensamentos. Eles eram tão parecidos, seus movimentos como os de parceiros de uma mesma dança. No entanto, o drow, compassivo e cuidadoso, possuía uma chama de humanidade que Entreri descartara há muito tempo. Ele achava que essas emoções, essas fraquezas, não tinham lugar no vazio frio do coração puro de um guerreiro.

As mãos de Entreri contraíram-se com impaciência enquanto ele pensava v. Sua respiração ofegava raivosamente no ar gelado da noite.

— Venha, Drizzt Do'Urden — ele disse entre dentes. — Vamos descobrir quem é o mais forte!

Sua voz refletia uma determinação mortífera, com uma pitada sutil, quase imperceptível, de ansiedade. Esse seria o desafio mais real da vida de ambos, o teste dos princípios divergentes que orientaram os atos de cada um. Para Entreri, o

empate não era uma solução aceitável. Ele vendera sua alma em troca de sua habilidade e, se Drizzt D'Urden o derrotasse, ou mesmo provasse equivaler-se, o assassino teria desperdiçado toda sua existência numa mentira.

Mas ele não acreditava nisso.

Entreri vivia para vencer.

Régis, também, estava observando o céu noturno. O ar fresco tinha acalmado seu estômago e as estrelas tinham levado seus pensamentos numa viagem de muitas milhas até onde estavam seus amigos. Quantas vezes eles não tinham se reunido em noites como aquela no Vale do Vento Gélido, para contar suas aventuras ou simplesmente sentar-se em silêncio compartilhando a companhia uns dos outros. O Vale do Vento Gélido era uma faixa estéril de tundra congelada, uma terra de clima rude e de gente rude, mas os amigos que Régis ali fizera, Bruenor e Cattiebrie, Drizzt e Wulfgar, tinham aquecido a mais fria das noites do inverno e afastado a ferroada pungente do enregelante vento do norte.

Para Régis, a permanência no Vale do Vento Gélido não fora mais do que uma breve interrupção em suas longas andanças, o lugar onde ele passara dez de seus cinquenta anos de idade. Mas agora, ao voltar para o reino meridional onde passara a maior parte de sua vida, Régis percebeu que o Vale do Vento Gélido fora seu verdadeiro lar. E aqueles amigos com quem ele sempre contara tanto eram a única família que ele conheceria.

Ele afastou de si as lamúrias e se forçou a analisar o que viria pela frente. Drizzt viria em seu auxílio; provavelmente Wulfgar e Cattiebrie também.

Mas Bruenor não.

Qualquer alívio que Régis possa ter sentido ao ver Drizzt retornar incólume das entranhas do Salão de Mitral voara para longe sobre a Garganta de Garumn junto com a figura do valente anão. Um dragão os encurralara, ao mesmo tempo em que uma horda de anões cinzentos se aproximava pela retaguarda. Mas Bruenor, ao custo de sua própria vida, desimpedira-lhes o caminho, atirando-se sobre o dorso do dragão com um barrilete de óleo incandescente, levando a fera - e a si mesmo com ela - até as profundezas do pavoroso abismo.

Régis não suportava lembrar-se daquela cena terrível. Porque apesar de toda a aspereza e das provocações, Bruenor Martelo de Batalha fora o mais caro amigo do halfling.

Uma estrela cadente riscou uma trilha incandescente no céu noturno. O balanço do navio continuava e o ar salgado do oceano impregnava as narinas do

halfling, mas ali naquela escotilha, no ar frio da noite clara, Régis não sentia enjôo, sentia apenas uma calma triste ao lembrar-se daqueles tempos loucos que compartilhara com o turbulento anão. A verdadeira chama de Bruenor Martelo de Batalha queimara como uma tocha ao vento, saltando, dançando e lutando até o último momento.

Mas os outros amigos de Régis tinham conseguido escapar. O halfling tinha certeza disso — tanta certeza quanto Entreri. E eles viriam em seu auxílio. Drizzt viria socorrê-lo e acertaria tudo.

Ele tinha que acreditar nisso.

Quanto ao seu papel naquela história toda, a missão de Régis parecia-lhe óbvia. Assim que chegassem a Calimporto, Entreri encontraria aliados entre o povo de Pûk. O assassino estaria em seu próprio território, onde ele conhecia cada buraco escuro e todas as vantagens estariam do seu lado. Régis tinha que atrasá-lo.

Encontrando forças na visão estreita de um objetivo, Régis percorreu a cabine com o olhar, à procura de alguma idéia. E todas as vezes seu olhar era atraído para a vela.

— A chama —, murmurou para si mesmo, enquanto um sorriso começava a se espalhar em seu rosto. Ele foi até a mesa e arrancou a vela do castiçal.

Uma pequena poça de cera líquida brilhou na base do pavio, com uma promessa de dor.

Mas Régis não hesitou.

Ele arregaçou uma das mangas e pingou uma série de gotas da cera ao longo do braço, engolindo numa careta as ferroadas cauterizantes. Ele precisava atrasar Entreri.

Na manhã seguinte, Régis fez uma de suas raras aparições no convés. A alvorada chegara clara e radiosa, e o halfling queria resolver as coisas antes que o sol estivesse muito alto no céu e criasse aquela sensação desagradável de raios quentes e borrifos gelados. Ele se recostou no parapeito, ensaiando sua fala e reunindo a coragem para desafiar as ameaças veladas de Entreri.

E, de repente, Entreri estava a seu lado! Régis agarrou-se ao parapeito com firmeza, remendo que o assassino tivesse, de alguma maneira, adivinhado seu plano.

— Lá está a costa —, disse-lhe Entreri.

Régis seguiu o olhar de Entreri em direção ao horizonte, até uma linha de terra visível à distância.

— Já à vista —, continuou Entreri — e não tão longe. — Olhou para baixo na direção de Régis e mostrou seu sorriso perverso mais uma vez, para o desprazer de seu prisioneiro.

Régis deu de ombros.

— Muito longe.

— Talvez —, respondeu o assassino — mas quem sabe você consiga alcançá-la, embora os membros de sua raça de tamanho reduzido não sejam conhecidos como bons nadadores. Você avaliou as possibilidades?

— Eu não sei nadar — respondeu Régis secamente.

— Que pena! — riu Entreri. — Mas se você decidir tentar chegar à terra, avise-me com antecedência.

Régis recuou, confuso.

— Eu lhe permitiria fazer a tentativa —, assegurou-lhe Entreri. — E ficaria apreciando o espetáculo!

A face do halfling mostrava sua raiva. Ele sabia que o outro estava zombando dele, mas não conseguia perceber qual o objetivo do assassino.

— Eles têm um peixe estranho nessas águas —, disse Entreri, voltando a fitar a água. — Peixe esperto. Ele segue os barcos, esperando que alguém caia pela amurada. — Tornou a olhar para o Régis, para ver o efeito de sua provocação.

— Ele é identificado por uma barbatana pontuda —, continuou, percebendo que a atenção do halfling estava concentrada nele. — E singra as águas como a proa de um navio. Se você ficar na popa observando durante algum tempo, certamente verá um deles.

— E por que eu iria querer fazer isso?

— Tubarão. É assim que se chama esse peixe. — continuou Entreri, ignorando a pergunta. Ele sacou a adaga e pressionou a ponta contra um de seus dedos até fazer brotar uma gota de sangue.

— São maravilhosos, esses peixes. Ele tem fileiras de dentes afiados e serrilhados e tão longos quanto uma adaga, e uma boca capaz de dividir um homem ao meio com uma mordida. — Olhou Régis nos olhos — Ou engolir um halfling

inteiro.

— Eu não sei nadar! resmungou Régis, nada satisfeito com os métodos macabros e inegavelmente eficazes de Entreri.

— Uma pena — riu-se o assassino. — Mas não se esqueça de me avisar se mudar de idéia. — E se afastou, com a capa negra flutuando atrás dele.

— Desgraçado — resmungou Régis baixinho. Ele começou a se voltar para o parapeito, mas mudou de idéia assim que viu as águas profundas assomando a sua frente; girou nos calcanhares e buscou a segurança do centro do convés.

A cor fugiu-lhe da face mais uma vez, quando o vasto oceano pareceu aproximar-se dele novamente com o interminável e nauseante balanço do navio...

— Parece que cê 'tá intoxicado pela amurada, pequenino — disse uma voz animada. Régis voltou-se e viu um marinheiro atarracado, de pernas arqueadas, com poucos dentes na boca e os olhos meio vesgos. — Inda num acho tuas perna de navio?

Régis deu de ombros no meio de sua tontura e lembrou-se de sua missão.

— Não. É a outra coisa. — replicou.

O marinheiro não percebeu a sutileza da frase. Ainda com um sorriso no rosto sujo curtido, enegrecido pela barba por fazer, ele começou a se afastar.

— Mas obrigado por sua preocupação —, disse Régis enfaticamente. — E por sua coragem de nos levar até Calimporto.

O marinheiro estacou, perplexo.

— A gente 'tá sempre levando gente pro sul — disse ele, sem entender porque o outro falara em "coragem".

— É, mas considerando o perigo — embora eu tenha certeza de que ele não é grande! — acrescentou Régis rapidamente, para dar a impressão de que ele estava tentando não dar muita ênfase a esse perigo desconhecido.

— Não importa. Em Calimporto, nós encontraremos a cura.

E completou bem baixinho, mas ainda alto o suficiente para o marinheiro ouvir:

— Se chegarmos vivos até lá.

— Hãã... Mas, do qué que cê 'tá falando? — indagou o marinheiro, aproximando-se de Régis novamente. O sorriso desaparecera.

Régis guinchou e agarrou o antebraço de repente, como se sentisse uma dor terrível. Fez uma careta e fingiu estar lutando contra o sofrimento, enquanto cocava com agilidade o ponto de cera seca e expondo a ferida embaixo dele. Um fio de sangue escorreu de seu braço, por baixo da manga.

O marinheiro segurou o braço dele e puxou a manga até acima do cotovelo. Ele examinou a ferida com curiosidade.

— Queimadura?

— Não encoste! — gritou Régis num sussurro áspero. — Acho que é assim que isso se espalha.

O marinheiro largou o braço dele aterrorizado, reparando que estava cheio de feridas.

— Num vi nenhum fogo. Comé que cê se queimô? Régis deu de ombros desamparadamente.

— Elas simplesmente aparecem. Vêm de dentro. Dessa vez foi o marinheiro quem empalideceu.

— Mas sei que vou conseguir chegar em Calimporto — afirmou de modo pouco convincente. — Leva uns meses até consumir a gente, e a maior parte das minhas feridas é recente. — Régis abaixou a cabeça, depois mostrou seu braço manchado. — 'Tá vendo?

Quando ele tornou a levantar a cabeça, o marinheiro tinha sumido, saíra correndo em direção aos aposentos do capitão.

— Engole essa, Ártemis Entreri — Régis sussurrou.

3. O ORGULHO DE LEBREMORA

— Aquelas são as fazendas de que Malchor falou — disse Wulfgar assim que ele e Drizzt contornaram uma capoeira de árvores nos limites da grande floresta. Ao longe, para o sul, cerca de uma dúzia de casas amontoavam-se na orla oriental da floresta, cercadas nos outros três lados por extensas campinas ondulantes.

Wulfgar incitou seu cavalo para a frente, mas Drizzt fê-lo parar abruptamente.

— Essa é uma gente simples e rude —, explicou o drow. — Fazendeiros que vivem enredados em complexas tramas de superstições. Eles não acolherão bem a um elfo negro. Vamos entrar à noite.

— Talvez a gente consiga encontrar a trilha sem a ajuda deles — propôs Wulfgar, nada entusiasmado com a idéia de desperdiçar o que restava de mais um dia.

— O mais provável é que a gente se perca na floresta — replicou Drizzt, desmontando. — Descanse, meu amigo. A noite promete aventuras.

— A noite é a hora dela — observou Wulfgar, recordando as palavras de Malchor sobre a banshee.

O sorriso de Drizzt alargou-se em seu rosto.

— Não esta noite — ele murmurou.

Wulfgar viu o brilho familiar nos olhos cor de lavanda do drow e, obedientemente, desceu da sela. Drizzt já estava se preparando para a batalha iminente; os músculos bem definidos do drow já se retesavam diante da perspectiva de ação. Mas, apesar da confiança que sentia com relação às habilidades de seu companheiro, Wulfgar não conseguiu impedir o calafrio que lhe percorreu a espinha ao pensar no monstro morto-vivo que enfrentariam.

Na escuridão da noite.

Passaram o resto do dia numa modorra sossegada, distraindo-se com os chamados e as evoluções dos pássaros e dos esquilos a se prepararem para o inverno e com a atmosfera aprazível da floresta. Mas quando o crepúsculo começou a estender-se sobre a terra, a Floresta do Inverno Remoto revestiu-se de uma aura bem diferente. A escuridão acomodou-se confortavelmente sob a ramagem espessa

da mata e um silêncio repentino desceu sobre as árvores, a quietude apreensiva do perigo à espreita.

Drizzt despertou Wulfgar e conduziu-o em seguida rumo ao sul, sem deter-se nem ao menos para uma refeição rápida. Pouco depois, eles levaram seus cavalos até a casa de fazenda mais próxima. Por sorte era uma noite sem luar, e somente uma inspeção minuciosa revelaria a cor escura da pele de Drizzt.

— Digam o que cês querem ou vão embora! — exigiu uma voz ameaçadora vinda da direção dos telhados baixos antes que eles se aproximassem o suficiente para bater à porta da casa.

Drizzt já contava com isso.

— Viemos acertar umas contas. — respondeu sem hesitar.

— Que inimigos pessoas da sua laia haveriam de ter em Lebremora? — perguntou a voz.

— Em sua linda cidade? — refutou Drizzt. — Não, não. Nossa diferença é contra um inimigo comum a vocês.

OuvIU-se um arrastar de pés vindo de cima e logo apareceram dois homens, de arcos em punho, no canto da casa. Drizzt e Wulfgar sabiam que outros pares de olhos — e sem dúvida mais arcos — estavam voltados para eles desde o telhado e, possivelmente, de seus flancos. Para meros fazendeiros, essa gente parecia estar muito bem organizada para a defesa.

— Um inimigo comum? — perguntou para Drizzt um dos homens que estava no canto — o mesmo que falara antes desde o telhado.

— Com certeza a gente nunca viu ninguém da sua espécie antes, elfo, nem do seu amigo gigante.

Wulfgar tirou Garra de Palas do ombro, o que provocou certa inquietação no telhado.

— Nunca antes estivemos em sua agradável cidade —, ele replicou com seriedade, nada satisfeito por ter sido chamado de gigante.

Drizzt interveio depressa.

— Um amigo nosso foi assassinado perto daqui, em uma trilha da floresta. Disseram-nos que vocês poderiam nos indicar o caminho.

A porta da casa abriu-se de repente e uma velha toda enrugada pôs a

cabeça para fora.

— Ei vocês! Que é que cês querem com o fantasma da floresta? — ela disparou zangada. — Ela num incomoda ninguém se deixarem ela em paz!

Drizzt e Wulfgar se entreolharam, perplexos com a atitude inesperada da velha. E, aparentemente, o homem do canto sentia a mesma coisa.

— É! Deixem a Agatha sossegada — ele disse.

— Vão-se embora! — acrescentou um dos homens que estava no telhado, fora de vista.

Temendo que aquela gente estivesse sob a influência de algum feitiço maligno, Wulfgar agarrou seu martelo de combate com mais firmeza ainda, mas Drizzt percebeu uma coisa diferente na voz deles.

— Disseram-me que esse fantasma, esta Ágata, era um espírito maligno — contou-lhes Drizzt calmamente. — Mas vejo que há gente de bem a defendê-la. Será que ouvi errado?

— Que maligno, que nada! — exclamou a velha, aproximando sua cara enrugada e seu corpo franzino de Wulfgar. O bárbaro deu um prudente passo atrás, embora a constituição frágil da mulher mal lhe chegasse ao umbigo.

— O fantasma só defende sua casa —, acrescentou o homem no canto. — E geme para aqueles que vão até lá.

— Geme! — berrou a velha, aproximando-se ainda mais de Wulfgar e cutucando-lhe o peito largo com um dedo ossudo.

Wulfgar já ouvira o suficiente.

— Para trás! — ele vociferou para a mulher.

Ele bateu Garra de Palas contra a mão livre, com um súbito frêmito de sangue afluindo-lhe pelos braços e ombros avantajados. A velha, apavorada, soltou um grito e correu para dentro da casa, batendo a porta.

— Que lástima! — murmurou Drizzt, plenamente consciente do processo que Wulfgar disparara. O drow mergulhou de cabeça para o lado e rolou, no exato momento em que uma flecha disparada do alto do telhado veio se cravar no chão, exatamente onde ele estivera de pé.

Wulfgar também começou a se movimentar, à espera de uma flecha, mas, ao invés disso, ele viu a forma escura de um homem saltar do telhado em sua

direção. Com uma única mão, o poderoso bárbaro agarrou o pretenso atacante em pleno ar, e o manteve afastado, suspenso, com os pés a um metro do chão.

No mesmo instante, Drizzt completou a rolagem para postar-se em posição diante dos dois homens que estavam no canto, com uma cimitarra encostada a cada uma das duas gargantas. Eles nem ao menos tiveram tempo para assestar as flechas em seus arcos. Para completar seu horror, eles reconheceram a verdadeira natureza de Drizzt; mas mesmo que a pele de Drizzt fosse do branco mais pálido, como a de seus primos da superfície, o fogo que ardia em seus olhos cor de lavanda teria sido suficiente para drenar-lhes as forças.

Os segundos demoraram a passar enquanto o único movimento visível era a tremedeira que se apossou dos três fazendeiros acuados.

— Um lamentável mal-entendido — disse Drizzt para os três homens. E recuou, recolhendo as cimitarras.

— Coloque-o no chão — disse para Wulfgar. — E com cuidado! — acrescentou mais que depressa o elfo negro.

Wulfgar colocou o fazendeiro no chão calmamente, mas o homem estava tão aterrorizado que caiu ao solo assim mesmo e levantou os olhos para fitar o bárbaro com assombro e medo.

Wulfgar manteve a expressão carrancuda só para garantir que o fazendeiro continuaria assustado.

A porta da casa abriu-se novamente, e a velhinha assomou de novo, mas desta vez com uma atitude bem mais dócil.

— Cês num vão matar a pobre da Ágata, né? — suplicou.

— É! Ela não representa perigo p'ra ninguém, se ficar sossegada no canto dela — acrescentou o homem do canto, com a voz falhando a cada sílaba.

E olhou para Wulfgar.

— Não, não — disse o bárbaro. — Agente só vai visitar a Ágata e resolver nossos negócios com ela. Podem ficar tranquilos que não lhe faremos nenhum mal.

— Indiquem-nos o caminho — pediu Drizzt.

Os dois que estavam no canto se entreolharam e hesitaram.

— Já! — gritou Wulfgar para o homem caído no chão.

— No emaranhado de bétulas! — ele respondeu prontamente.

— A trilha começa bem ali, e vai em direção ao leste. Ela faz muitas voltas e reviravoltas, mas o caminho está desimpedido de vegetação!

— Adeus, Lebremora — disse Drizzt educadamente, fazendo uma reverência. — Gostaria que pudéssemos demorar-nos um pouco mais por aqui para desfazer seus temores a nosso respeito, mas temos muito a fazer e uma longa jornada a percorrer. — Ele e Wulfgar pularam sobre suas selas e esporearam os cavalos.

— Ei! Esperem aí! — gritou a velha atrás deles.

Os cavalos ergueram-se sobre as patas traseiras quando Drizzt e Wulfgar olharam para trás por sobre os ombros.

— Afinal, bravos - ou burros - guerreiros, digam prá gente... — pediu ela — Quem são vocês?

— Wulfgar, filho de Beornegar — berrou de volta o bárbaro, tentando manter um ar de humildade, embora seu peito se estufasse com orgulho. — E Drizzt Do'Urden!

— Já ouvi estes nomes! — gritou um dos fazendeiros em súbito reconhecimento.

— E ouvirão novamente! — prometeu Wulfgar. Enquanto Drizzt seguia adiante, ele se deteve por um momento, depois voltou-se para sair no encalço de seu amigo.

Drizzt não tinha muita certeza de que proclamar suas identidades e, conseqüentemente, revelar sua localização, tivesse sido uma idéia muito boa, considerando que Ártemis Entreri os estaria procurando. Mas ao ver o sorriso largo e orgulhoso no rosto de Wulfgar, preferiu manter suas preocupações para si e deixar que o rapaz tivesse sua dose de diversão.

Pouco tempo depois que as luzes de Lebremora tinham diminuído até se transformarem em pontos distantes atrás deles, Wulfgar ficou mais sério.

— Eles não pareciam más pessoas —, disse para Drizzt — mas, por outro lado, eles protegem a banshee e até deram um nome prá coisa! Talvez a gente tenha deixado uma coisa ruim lá atrás!

— Qual nada — replicou Drizzt. — Lebremora é exatamente o que aparenta: uma humilde vila rural, de gente boa e honesta.

— Mas a Ágata... — protestou Wulfgar.

— Existe uma centena de vilarejos iguais a este ao longo dessa região campestre —, explicou Drizzt. — Muitos nem têm nome e todos passam despercebidos dos senhores de terras. Apesar disso, todas as vilas, e até mesmo os lordes de Águas Profundas eu diria, já ouviram falar de Lebremora e do espírito da Floresta do Inverno Remoto.

— A Ágata lhes traz fama — concluiu Wulfgar.

— E um certo grau de proteção, sem dúvida — acrescentou Drizzt.

— É mesmo! — riu Wulfgar. — Qual é o bandido que se atreveria a pôr o pé na estrada rumo a Lebremora com um fantasma assombrando o lugar? Ainda assim, é uma associação bem estranha.

— Mas não é da nossa conta — disse Drizzt, parando o cavalo. — O emaranhado de que o homem falou. — Ele apontou para uma capoeira de bétulas retorcidas. Atrás dela, a Floresta do Inverno Remoto assomava escura e misteriosa.

O cavalo de Wulfgar achatou as orelhas.

— Estamos perto — disse o bárbaro, apeando.

Eles amarraram os cavalos e se embrenharam no matagal - Drizzt, silencioso como um gato, mas Wulfgar, grande demais para o espaço espremido entre as árvores, esmagava os galhos ruidosamente a cada passo.

— 'Cê pretende matar a coisa? — perguntou para Drizzt.

— Só se for absolutamente necessário — respondeu o drow. — A única coisa que nos interessa é pegar a máscara e, além disso, demos nossa palavra à gente de Lebremora.

— Eu duvido que a Ágata vá nos entregar seus tesouros de livre e espontânea vontade — comentou Wulfgar para Drizzt.

Ele passou pela última linha de bétulas e parou ao lado do drow, diante da entrada escura entre os carvalhos que compunham a floresta.

— Agora, silêncio! — advertiu Drizzt num sussurro. Ele desembainhou Corisco e deixou que seu brilho azul suave os guiasse na escuridão.

As árvores pareciam se fechar sobre eles; o silêncio mortal da floresta só servia para deixá-los ainda mais apreensivos com o ruído ecoante de suas próprias passadas. Até Drizzt, que vivera durante séculos nas cavernas mais profundas, sentia sobre os ombros o peso desse canto recôndito da Floresta do Inverno Remoto. O mal grassava ali e se, antes, ele ou Wulfgar tinham tido qualquer

dúvida sobre a lenda da banshee, agora já não tinham mais nenhuma. Drizzt puxou uma vela fina de dentro da algibeira e quebrou-a ao meio, entregando uma parte para Wulfgar.

— Tampe seus ouvidos. — Explicou num sussurro baixo, lembrando-lhe a advertência de Malchor: — Ouvir-lhe o lamento é morte certa.

A trilha era fácil de percorrer, mesmo na escuridão total, pois a aura de malignidade que descia sobre seus ombros ficava mais pesada a cada passo. Algumas centenas de metros adiante, eles divisaram a luz de uma fogueira. Instintivamente, os dois se agacharam e assumiram uma posição defensiva rara perscrutar a área.

Diante deles estendia-se um domo de galhos, uma caverna de árvores que formava o covil da banshee. A única entrada era uma abertura pequena, que mal dava passagem a um homem se arrastando por ela. Eles não ficaram nem um pouco entusiasmados com a idéia de rastejar para dentro da área iluminada. Wulfgar empunhou Garra de Palas e fez sinal de que iria aumentar a abertura da porta. Caminhou audaciosamente na direção do domo.

Drizzt foi junto dele, meio agachado, um tanto incerto quanto à praticidade da idéia do companheiro. Ele tinha a impressão de que uma criatura que sobrevivia com sucesso há tanto tempo estaria devidamente prevenida contra uma estratégia tão óbvia. Mas o drow não tinha nenhuma sugestão melhor naquele momento, por isso recuou um passo quando o bárbaro ergueu o martelo de combate acima da cabeça.

Wulfgar postou-se diante da abertura com os pés bem separados para garantir o equilíbrio e tomou fôlego resolutamente para, em seguida, desferir o golpe com Garra de Palas com toda a sua força. O domo estremeceu sob o golpe; várias lascas de madeira saíram voando, mas as suspeitas do drow logo se confirmaram. Assim que a casca de madeira se partiu, o martelo de Wulfgar esbarrou numa malha de rede e, antes que o bárbaro pudesse reverter o movimento, Garra de Palas e seus braços ficaram totalmente enroscados.

Drizzt viu uma sombra mover-se contra a luz do fogo lá dentro e, reconhecendo a vulnerabilidade de seu companheiro, não hesitou. Mergulhou para dentro da toca por entre as pernas de Wulfgar, com as cimitarras em punho, distribuindo golpes e estocadas de maneira selvagem assim que entrou. Corisco atingiu alguma coisa, algo quase intangível, por apenas um breve instante, mas foi o suficiente para Drizzt perceber que havia atingido a criatura do mundo infero. Ofuscado pela súbita intensidade da luz ao entrar na caverna, o drow teve problemas

para se equilibrar. Mas ele se conservou lúcido o suficiente para discernir o movimento da banshee que pulara para as sombras até o lado oposto. Rolou até a parede e apoiou-se de costas contra ela, depois ergueu-se com dificuldade, usando Corisco para cortar a malha com habilidade e libertar Wulfgar da armadilha que o mantinha preso.

Foi quando veio o grito.

Ele penetrou pela tênue proteção de cera da vela com uma intensidade de estremecer os ossos, consumindo as forças de Drizzt e Wulfgar e despejando sobre eles um negrume vertiginoso. Drizzt caiu pesadamente contra a parede e Wulfgar, finalmente capaz de se desvencilhar das tramas resistentes da rede, tropeçou para trás, caindo de costas na noite escura.

Drizzt, sozinho do lado de dentro, sabia que estava em apuros. Ele lutou contra o torpor atordoante e a dor aguda em sua cabeça, e tentou se concentrar na luz da fogueira.

Mas ele viu uma dúzia de fogueiras dançando diante de seus olhos, um carrossel de luzes que ele não conseguiu dissipar sacudindo a cabeça. Ele achava que tinha se recuperado dos efeitos mais agudos, e levou um momento até se conscientizar da realidade do lugar que o cercava.

Ágata era uma criatura mágica, assim como eram mágicos os meios de proteção, as ilusões perturbadoras feitas de imagens especulares que guardavam o seu lar. Subitamente, Drizzt viu-se confrontado em mais de vinte direções pela expressão contorcida de uma donzela élfica, morta há tempos, com a pele murcha e repuxada ao longo de suas faces encovadas e os olhos carentes de cor e de qualquer centelha de vida.

No entanto, aquelas órbitas mortíferas eram capazes de enxergar com mais clareza do que qualquer outra nesse labirinto enganador. E Drizzt compreendeu que Ágata sabia exatamente onde ele se encontrava. Ela balançou os braços em movimentos circulares e sorriu, maliciosa, para sua vítima.

Drizzt identificou os movimentos da banshee como o início de um feitiço. Ainda preso à teia de ilusões da criatura, o drow só tinha uma chance. Invocando as habilidades inatas de sua raça - e na ânsia desesperada de ter adivinhado corretamente qual era a fogueira verdadeira -, ele colocou um globo de escuridão sobre as chamas. O interior da caverna de árvores foi tomado por uma escuridão total, e Drizzt caiu de bruços no chão.

Um facho de luz azul brilhante relampejou, cortando a escuridão e

explodindo através da parede bem acima do drow abaixado. O ar chiou à volta dele e as pontas de sua densa cabeleira branca se agitaram.

Irrompendo na floresta escura, o violento raio de Ágata sacudiu Wulfgar de seu estupor.

— Drizzt —, ele resmungou, obrigando-se a ficar de pé. A essa altura, pensou, seu amigo provavelmente já estava morto.

Por trás da abertura do covil a escuridão era profunda demais para o olho humano comum. No entanto, destemido e sem parar um só instante para pensar em sua própria segurança, o jovem bárbaro caminhou trôpego de volta Drizzt arrastara-se em torno do perímetro, usando o calor do fogo como ponto de referência. Ele desferia golpes com a cimitarra a cada avanço, mas a única coisa que cortava era o ar e a parede de árvores da caverna.

Foi quando, de repente, a escuridão se dissipou, deixando-o exposto encostado no meio da parede à esquerda da entrada. A imagem furtiva de Ágata o cercava por todos os lados, já preparando um novo feitiço. Drizzt olhou em volta, em busca de uma rota de fuga, mas percebeu que Ágata não parecia estar olhando para ele.

Do outro lado da caverna, no que parecia ser um espelho de verdade, Drizzt vislumbrou uma outra imagem: Wulfgar, totalmente indefeso, arrastava-se para dentro através da entrada estreita. Mais uma vez, Drizzt não podia se dar ao luxo de hesitar. Ele estava começando a compreender a disposição do labirinto de ilusões, e conseguiu adivinhar em que direção a banshee se encontrava. Ele se agachou sobre um dos joelhos e apanhou um punhado de terra, lançando-o em seguida em um amplo arco através da sala.

Os reflexos reagiram de modo idêntico, o que não deu ao elfo nenhuma pista sobre qual delas era a imagem real da adversária. Mas a Ágata verdadeira, onde quer que se encontrasse, estava cuspiendo terra; Drizzt atrapalhara seu feitiço.

Wulfgar pôs-se de pé e imediatamente bateu com seu martelo contra a parede à direita da entrada. Depois inverteu o movimento e brandiu Garra de Palas, lançando-o contra a imagem do outro lado da porta, diretamente sobre a fogueira. Mais uma vez Garra de Palas bateu contra a parede, abrindo um buraco que dava para a escuridão da noite na floresta.

Depois de atirar futilmente sua adaga contra outra das imagens do lado oposto, Drizzt vislumbrou um lampejo revelador na área onde antes divisara o reflexo de Wulfgar. Quando Garra de Palas retornou magicamente para as mãos do

bárbaro, Drizzt disparou para os fundos da câmara.

— Oriente-me! — ele gritou, na esperança de que sua voz tivesse soado alta o suficiente para o rapaz ouvi-lo.

Wulfgar compreendeu. Com um berro de "Tempus!", para alertar o drow de seu arremesso, ele lançou Garra de Palas mais uma vez.

Drizzt mergulhou para o chão e rolou, e o martelo passou assobiando sobre suas costas, explodindo no espelho. A metade das imagens que havia na sala desapareceu e Ágata gritou com raiva. Mas Drizzt nem sequer reduziu o passo. Ele saltou sobre o espelho quebrado e os cacos de vidro espalhados.

Diretamente para dentro da sala do tesouro de Ágata.

O grito da banshee tornou-se mais agudo, e as ondas de som mortíferas caíram sobre Drizzt e Wulfgar novamente. Mas desta vez eles estavam preparados para o ataque e afastaram a força do golpe com mais facilidade. Drizzt arrastou-se até a pilha do tesouro, catando ouro e bugigangas e enfiando-os na algibeira. Wulfgar, enfurecido, lançou-se intempestivamente pelo domo, num frenesi de destruição. Logo havia uma quantidade enorme de cavacos de madeira ao longo da área onde antes erguiam-se as paredes, e uma série de arranhões, de onde escorriam finos fios de sangue, riscavam os imensos braços do bárbaro. Mas, ele não sentia dor alguma, apenas uma fúria selvagem.

Com a algibeira praticamente lotada, Drizzt estava a ponto de se virar e bater em retirada, quando um outro objeto chamou sua atenção. Ele se sentira quase aliviado por não tê-lo encontrado ainda, e uma parte dele desejara que ele não estivesse mesmo lá, que o tal objeto não existisse. Mas lá estava ela: uma incomparável máscara de feições suaves, com um único cordão para mantê-la presa no lugar sobre o rosto de um usuário. Drizzt sabia que, por mais trivial que parecesse, aquele deveria ser o objeto do qual Malchor lhes falara, e se em algum momento ele tivera a intenção de ignorá-lo, esta, agora, desaparecera por completo. Régis precisava dele e, para chegar até Régis o mais depressa possível, Drizzt precisaria da máscara. Mesmo assim, o drow não conseguiu impedir o suspiro ao erguê-la da pilha do tesouro, sentindo seu poder pulsante. Sem pensar em mais nada, colocou-a na algibeira.

Ágata não desistiria de seus tesouros com tanta facilidade e o espectro que confrontou Drizzt assim que ele pulou de volta sobre o espelho quebrado era bem real. Corisco reluzia com um brilho sinistro cada vez que o drow aparava os golpes frenéticos de Ágata.

Wulfgar concluiu que Drizzt estava precisando de sua ajuda e tratou de dissipar sua fúria selvagem, compenetrando-se de que a situação requeria uma mente clara. Ele perscrutou a câmara atentamente, preparando Garra de Palas para outro arremesso. Mas o jovem bárbaro achava que ainda não tinha compreendido bem o padrão de disposição das mágicas ilusórias, por isso entre a confusão criada por uma dúzia de imagens e o temor de acabar atingindo o amigo, ele manteve-se em suspenso.

Drizzt dançava ao redor da banshee sem nenhum esforço e a fazia recuar na direção da sala do tesouro. Ele poderia tê-la atingido várias vezes, mas dera sua palavra aos fazendeiros de Lebremora.

Por fim, ele a conduziu até onde queria. Empunhou Corisco apontada na direção dela e avançou dois passos. Praguejando e cuspiendo, Ágata recuou, tropeçando na moldura do espelho quebrado e caiu de costas no escuro. Drizzt voltou-se para a porta de entrada.

Observando a verdadeira Ágata e seus reflexos desaparecerem de vista, Wulfgar seguiu o som de seus resmungos e finalmente compreendeu a arquitetura no interior do domo. Ele preparou Garra de Palas para o golpe fatal.

— Deixe disso! — gritou Drizzt para ele ao passar, dando um tapinha nas costas de Wulfgar com a prancha de Corisco para lembrá-lo da missão e da promessa que eles haviam feito.

— Wulfgar virou-se para olhá-lo, mas o ágil drow já estava do lado de fora, envolto pela escuridão da noite. Wulfgar voltou-se novamente para Ágata e a viu, já de pé, os punhos cerrados e os dentes arreganhados.

— Perdoe-nos a intrusão —, ele disse educadamente, com um sorriso afetado e uma profunda reverência — profunda o suficiente para seguir seu amigo para fora. Em segurança. Ele correu pela trilha escura até alcançar o brilho azulado de Corisco.

Então veio o terceiro grito da banshee, perseguindo-os ao longo da trilha. Drizzt já estava além de seu alcance pungente, mas sua ferroadada atingiu Wulfgar e o fez perder o equilíbrio. O sorriso afetado apagou-se subitamente de seu rosto e ele despencou cegamente para frente.

Drizzt virou-se e tentou ampará-lo, mas o homem enorme rolou por cima do drow e continuou em frente.

Bateu de cara contra uma árvore.

Antes que Drizzt pudesse se aproximar para ajudá-lo, Wulfgar pôs-se de pé novamente e saiu correndo, amedrontado e envergonhado demais para sequer resmungar.

Atrás deles, Ágata lamuriava-se, desamparada.

Quando o primeiro dos gritos agudos de Ágata flutuou mais de um quilômetro até Lebremora carregado pelo vento noturno, os aldeões logo perceberam que Drizzt e Wulfgar haviam encontrado o covil da banshee. Todos eles, inclusive as crianças, tinham-se reunido do lado de fora de suas casas e escutado atentamente quando os outros dois gritos ecoaram pelo ar da noite. E, agora, o que era mais surpreendente, ouvia-se o lamento contínuo e desconsolado da banshee.

— Os estrangeiros se deram mal — riu um dos homens.

— Nada disso. 'Cê 'tá enganado - disse a velha, reconhecendo a mudança sutil no som entoado por Ágata. — Isso é lamúria de perdedor. Eles a venceram! Venceram e foram embora!

Os outros sentaram-se em silêncio, analisando os gritos de Ágata, e logo perceberam que a velha estava com a razão. Eles se entreolharam incrédulos.

— Como é que era mesmo o nome deles? - perguntou um dos homens.

— Wulfgar - respondeu outro. E Drizzt Do'Urden. Já ouvi falar deles.

4. A CIDADE DOS ESPLENDORES

Antes de raiar o dia, eles estavam de volta à estrada principal, disparando para oeste, em direção à costa e à cidade de Águas Profundas. Com a Malchor e os negócios com Ágata resolvidos, Drizzt e Wulfgar concentraram seus pensamentos mais uma vez na estrada diante deles, e lembraram-se do perigo que seu amigo halfling correria se eles não conseguissem resgatá-lo. Suas montarias, auxiliadas pelas ferraduras encantadas de Malchor, avançavam num galope impressionantemente veloz. Enquanto avançavam, a paisagem que os rodeava parecia apenas um borrão.

Não se detiveram quando a aurora surgiu por trás deles, nem pararam para uma refeição quando o sol estava a pino.

— Teremos todo o tempo do mundo para descansarmos assim que subirmos a bordo de um navio e velejarmos para o sul — disse Drizzt para Wulfgar.

O bárbaro, determinado a salvar Régis a qualquer custo, nem precisava desse lembrete.

A escuridão da noite tornou a envolvê-los e o ribombar dos cascos continuou sem interrupção. Então, quando a segunda aurora assomou às suas costas, uma brisa salgada encheu o ar e as altas torres de Águas Profundas, a Cidade dos Esplendores, surgiram no horizonte ocidental.

Os cavaleiros pararam no topo das escarpas elevadas que delimitavam a fronteira oriental do fabuloso povoado. Se Wulfgar já ficara atordoado ao ver Luskan pela primeira vez no começo daquele ano, setecentos quilômetros costa acima, desta vez ele ficou totalmente perplexo. Porque Águas Profundas, a Jóia do Norte, o maior porto de todos os Reinos, era pelo menos dez vezes maior do que Luskan. No interior de suas muralhas, ela se espalhava, lânguida e interminavelmente pela costa, com torres e espirais elevando-se acima da bruma do mar até onde a vista dos companheiros alcançava.

— Quantas pessoas vivem ali? — perguntou Wulfgar, quase sem fôlego. — Uma centena das suas tribos encontraria abrigo dentro da cidade —, explicou o drow. Ele notou a ansiedade de Wulfgar em relação a sua própria preocupação. As cidades representavam um desafio superior às experiências do jovem guerreiro, e quando Wulfgar se aventurara em Luskan, a expedição quase terminara em desastre. E, agora, lá estava a cidade de Águas Profundas, com dez vezes mais gente, dez vezes mais intrigas — e dez vezes mais problemas.

Wulfgar deixou-se ficar um pouco para trás e Drizzt não tinha alternativa a não ser depositar sua confiança no jovem guerreiro. O drow precisava enfrentar seu próprio dilema, uma batalha íntima que ele agora tinha de travar, Cautelosamente, tirou a máscara mágica de dentro da algibeira.

Wulfgar compreendeu a determinação que guiava os movimentos hesitantes do drow, e fitou seu amigo com a mais sincera piedade. O bárbaro não tinha certeza se ele próprio teria tanta coragem — mesmo sabendo que a vida de Régis dependia de suas decisões.

Drizzt virou a máscara de aspecto singelo entre as mãos, imaginando quais seriam os limites de sua magia. Ele percebia que não se tratava de um objeto comum; o poder que dela emanava crepitava a seu tato sensível. Seria ela capaz de simplesmente roubar-lhe sua aparência? Ou lhe confiscaria a própria identidade? Ele já ouvira falar de outros itens mágicos, supostamente benfazejos, que uma vez vestidos não mais podiam ser removidos.

— Talvez eles te aceitem do jeito que você é — sugeriu Wulfgar, esperançoso.

Drizzt suspirou e sorriu; já se decidira.

— Não — ele respondeu. — Os soldados de Águas Profundas jamais admitiriam a entrada de um elfo drow na cidade, e nenhum capitão me permitiria comprar passagem para o sul em seu navio.

Sem mais delongas, ele colocou a máscara sobre o rosto.

Durante um momento, nada aconteceu, e Drizzt começou a imaginar se todas as suas preocupações haviam sido em vão, se a máscara não passava de um embuste.

— Nada — ele falou com um riso nervoso depois de mais alguns segundos, com uma nota de alívio em sua voz.

— Ela não faz na... — Drizzt parou no meio da frase, ao notar a expressão de espanto no rosto de seu companheiro.

Wulfgar remexeu em sua mochila e tirou uma caneca de metal polido.

— Olhe — ele incitou o drow e lhe entregou o espelho improvisado.

Drizzt pegou a caneca com as mãos trêmulas - mãos que tremeram ainda mais quando ele percebeu que elas não eram mais de cor preta - e a ergueu ate o rosto. O reflexo era fraco - mais fraco ainda aos olhos noturnos do drow sob a luz da

manhã - mas não havia como Drizzt enganar-se com a imagem refletida diante dele. Suas feições não haviam mudado, mas sua pele escura agora apresentava o matiz dourado de um elfo da superfície. E sua cabeleira abundante, antes rigorosamente branca, estava loura brilhante, tão reluzente como se tivesse apanhado os raios de sol e aprisionado entre seus fios.

Somente os olhos do elfo continuaram iguais ao que sempre haviam sido, lagoas profundas de uma luz brilhante, cor de lavanda. Nenhuma magia seria capaz de diminuir-lhes o brilho e Drizzt, finalmente, sentiu uma certa dose de alívio, porque sua personalidade íntima aparentemente permanecera intacta.

Mesmo assim, ele não sabia bem como reagir a essa imensa mudança. Acabrunhado, olhou para Wulfgar em busca de aprovação.

A expressão de Wulfgar estava carrancuda.

— Por tudo o que eu sei, cê 'tá parecendo com qualquer outro guerreiro elfo bonitão — ele respondeu ao olhar inquisidor de Drizzt. — E tenho certeza de que uma ou duas donzelas vão enrubescer e virar os olhos quando cê passar perto delas.

Drizzt olhou para o chão e tentou esconder seu embaraço diante daquele comentário.

— Mas eu não gostei — continuou Wulfgar com sinceridade. — Nem um pouquinho.

Drizzt devolveu-lhe o olhar quase timidamente, sentindo-se pouco à vontade.

— E eu gosto ainda menos dessa expressão na sua cara, esse desconforto do seu espírito — prosseguiu Wulfgar, um tanto perturbado dessa vez. — Eu sou um guerreiro que já enfrentou gigantes e dragões sem temor. Mas eu empalideceria ante a perspectiva de confrontar Drizzt Do'Urden. Lembre-se de quem você é, nobre ranger.

Um sorriso se insinuou no rosto de Drizzt.

— Obrigado, meu caro amigo. De todos os desafios que já enfrentei, este talvez seja o mais penoso.

— Eu prefiro você sem essa coisa — disse Wulfgar.

— Eu também — falou uma outra voz por trás deles. Eles se voltaram e viram um homem de meia idade, alto e de compleição musculosa, que caminhava na

direção deles.

Ele parecia bastante casual, vestido com roupas simples e ostentando uma barba preta bem aparada. Seus cabelos também eram pretos, emoldurados por umas quantas mechas prateadas.

— Saudações, Wulfgar e Drizzt Do'Urden — disse com uma reverência elegante. — Eu sou Khelben, um associado de Malchor. Aquele magnífico Harpell encarregou-me de recebê-los quando chegassem.

— Um mago? — perguntou Wulfgar tentando disfarçar e não demonstrar seus sentimentos em voz alta.

Khelben deu de ombros.

— Um amante da natureza —, replicou — com uma paixão pela pintura, embora eu reconheça que não sou grande coisa como artista.

Drizzt analisou Khelben, sem acreditar numa palavra do que ele dissera sobre si mesmo. O homem emanava uma aura de superioridade a sua volta, e tinha a autoconfiança e as maneiras distintas próprias de um lorde. No que dizia respeito a Drizzt, era muito mais provável que Khelben fosse, no mínimo, um dos pares de Malchor. E, se o homem realmente adorava pintar, Drizzt não tinha a menor dúvida de que ele aperfeiçoara a arte tão bem quanto qualquer habitante das terras do Norte.

— Um guia para Águas Profundas? — perguntou Drizzt.

— Um guia até um guia — Khelben respondeu. — Conheço sua missão e sei do que vocês precisam. Não é fácil conseguir passagens num navio nesta época tão tardia do ano, a menos que se saiba aonde perguntar. Venham. Vamos até o portão sul, onde deveremos encontrar uma pessoa que sabe.

Pegou seu cavalo que pastava ali perto e os guiou para o sul num trote ligeiro.

Eles ultrapassaram o penhasco íngreme que protegia a fronteira oriental da cidade, cujo cume se elevava a trezentos metros de altura, e no ponto em que o paredão descia até o nível do mar, eles encontraram a muralha da cidade. Embora o portão sul estivesse bem à vista, Khelben mudou de direção, afastando-se da cidade, e indicou um outeiro relvado encimado por um salgueiro solitário.

Um homem pequeno pulou da árvore assim que eles subiram o outeiro, e seus olhos negros dardejavam nervosamente de um lado para outro. Suas vestes indicavam que ele não era um mendigo e sua apreensão à aproximação deles só fez

aumentar as suspeitas de Drizzt de que Khelben era muito mais do que ele presumira.

— Ah, Orlpar! Foi muita bondade sua ter vindo — disse Khelben de modo casual. Drizzt e Wulfgar trocaram olhares de compreensão; o homem certamente não tivera nenhuma alternativa nesse caso.

— Saudações — disse Orlpar apressadamente, desejoso de concluir os negócios o mais rápido possível. — As passagens estão garantidas. Você trouxe o pagamento?

— Para quando? — perguntou Khelben.

— Daqui a uma semana — respondeu Orlpar. — O Dançarina da Costa parte em uma semana.

Os olhares preocupados que Drizzt e Wulfgar trocaram não passaram despercebidos a Khelben.

— Muito demorado — ele falou para Orlpar. — Todos os marinheiros do porto lhe devem favores, Orlpar. Meus amigos não podem esperar tanto.

— Esses arranjos levam tempo — protestou Orlpar, alteando a voz. Mas então, como se lembrasse de repente a quem estava se dirigindo, ele se encolheu e baixou os olhos.

— Demorado demais — reiterou Khelben, calmamente.

Orlpar esfregou o rosto, em busca de uma solução.

— Deudermont —, ele disse, olhando esperançoso para Khelben. — O capitão Deudermont vai zarpar com o Dríade do Mar ainda esta noite. Vocês não encontrarão homem mais cortês, mas não sei quanto ao sul ele se arriscaria ir. E o preço será alto.

— Ah! — sorriu Khelben — Mas não se apoquente, meu amiguinho, pois eu tenho um negócio maravilhoso para você no dia de hoje.

Orlpar olhou desconfiado para ele.

— Você disse ouro.

— Melhor do que ouro — Khelben assegurou. — Meus amigos, aqui, vieram de Sela Longa em três dias e suas montarias não verteram uma gota de suor sequer.

— Cavalos? — desdenhou Orlpar.

— Nada disso! Não os corcéis — Khelben replicou. — As ferraduras! Ferraduras mágicas capazes de fazer um cavalo cavalgar como o próprio vento!

— Eu faço negócios com marinheiros! — protestou Orlpar com o maior vigor que se atrevia a usar. — O que é que eu vou fazer com ferraduras?

— Calma, Orlpar, calma — disse Khelben num tom apaziguador, com uma piscadela. — Lembra-se da confusão com seu irmão? Tenho certeza de você encontrará alguma forma de transformar ferraduras mágicas em lucro.

Orlpar inspirou profundamente para afastar sua raiva. Era óbvio que Khelben o havia encurralado.

— Leve estes dois até a Braços da Sereia —, falou. — Vou ver o que posso fazer. — Dito isso, ele se virou e trotou colina abaixo, na direção do portão sul.

— Você cuidou dele com facilidade — observou Drizzt.

— A vantagem estava toda a meu favor — Khelben replicou. — O irmão de Orlpar dirige uma das casas nobres da cidade. Vez por outra, Orlpar se beneficia muito disso. Por outro lado, isso também é um estorvo, porque ele precisa ter muito cuidado para não criar situações embaraçosas para sua família.

Mas chega desse assunto — Khelben prosseguiu. — Vocês podem deixar os cavalos comigo. Agora andem. Vão para o portão sul. Os guardas de lá lhes mostrarão onde fica a Rua do Cais e, dali em diante, vocês não terão dificuldades para encontrar a taverna Braços da Sereia.

— Você não vem com a gente? — perguntou Wulfgar, escorregando da sela.

— Tenho outros assuntos a tratar — explicou Khelben. — É melhor vocês irem sozinhos. Vocês estarão em segurança; Orlpar não se atreveria a me passar a perna e o Capitão Deudermont é conhecido por ser um homem do mar muito honesto. É comum haver estrangeiros em Águas Profundas, principalmente no Distrito das Docas.

— Mas estrangeiros andando por aí ao lado de Khelben, o pintor, poderiam vir a chamar atenção — arrazoou Drizzt, com um sarcasmo bem humorado.

Khelben sorriu mas não respondeu. Drizzt apeou da montaria.

— Os cavalos serão devolvidos a Sela Longa?

— Naturalmente.

— Nós lhe agradecemos, Khelben — disse Drizzt. — Sua ajuda a nossa causa foi, sem dúvida nenhuma, inestimável. O elfo olhou por um momento para os cavalos, ensimesmado. — Com certeza você sabe que o encantamento que Malchor pôs nas ferraduras não vai durar. Orlpar não vai lucrar com o negócio que fez hoje.

— Justiça — riu Khelben. — Posso lhe garantir que ele é especialista em distorcer negócios a seu favor. Quem sabe, essa experiência o ensinará a ter mais humildade e a reconhecer o que existe de errado em seus métodos.

— Pode ser —, disse Drizzt e, depois de uma reverência, ele e Wulfgar começaram a descer a colina.

— Mantenham-se em guarda, mas também mantenham-se calmos — avisou-os Khelben. — Sempre há rufiões vagando pelas docas, mas a polícia está sempre por perto. Muitos estrangeiros acabam passando nos calabouços a sua primeira noite na cidade! — Ele observou os dois descerem o outeiro e recordou, como Malchor havia recordado, dos tempos há muito passados, quando era ele quem partia pelas estradas para viver aventuras em terras distantes.

— Ele encurralou o sujeito — comentou Wulfgar depois que os dois estavam fora do alcance da audição de Khelben. — Um mero pintor?

— Mais provável que seja um mago — um mago poderoso — replicou Drizzt. — E mais uma vez temos de agradecer a Malchor, cuja influência facilitou nosso caminho. Marque minhas palavras, nenhum pintorzinho seria capaz de dominar tipos como Orlpar.

Wulfgar olhou para trás na direção do outeiro, mas Khelben e os cavalos não se encontravam mais à vista. Mesmo com sua compreensão limitada das artes negras, Wulfgar percebeu que somente a magia poderia ter removido Khelben e os três cavalos dali tão depressa. Ele sorriu e sacudiu a cabeça, e maravilhou-se ainda uma vez diante dos personagens excêntricos que esse mundo imenso continuava a lhe apresentar.

Seguindo as indicações que os guardas do portão sul lhes deram, Drizzt e Wulfgar logo estavam caminhando pela Rua das Docas, uma alameda comprida que percorria todo o Porto de Águas Profundas, no lado sul da cidade. O cheiro de peixe e o ar salgado enchiam suas narinas, as gaivotas faziam sua algazarra acima deles, e marinheiros e mercenários de todos os cantos dos Reinos vagavam por ali, alguns ocupados com seu trabalho, mas a maior parte deles apenas descansava em terra uma última vez antes de zarpar na longa jornada rumo ao sul.

A Rua das Docas era bem apropriada para essa alegre confusão, com uma taverna em cada esquina. Mas ao contrário da zona portuária de Luskan, que tinha sido abandonada à ralé há muito tempo, a Rua das Docas de Águas Profundas não era um lugar ruim. Aquela era uma cidade de leis e os membros da Vigilância, a famosa guarda da cidade, pareciam estar sempre à vista.

A área estava cheia de aventureiros valorosos, guerreiros endurecidos pelas batalhas que carregavam suas armas com tranqüila familiaridade. Mas, mesmo assim, Drizzt e Wulfgar viram muitos olhares focalizarem-se neles, e praticamente todos viravam a cabeça para vê-los passar. Drizzt preocupou-se com a máscara, imaginando que ela tivesse escorregado por algum motivo e revelado sua verdadeira descendência aos espectadores atônitos. Uma rápida inspeção dissipou seus temores, pois suas mãos ainda mostravam a coloração dourada dos elfos da superfície.

E o drow quase riu alto quando, ao virar-se para Wulfgar e pedir-lhe confirmação de que a máscara continuava a disfarçar suas feições, percebeu que não era ele o alvo dos olhares embasbacados. Ele tinha estado tão próximo ao jovem bárbaro nos últimos anos, que se habituara à compleição física de Wulfgar. Quase dois metros e dez de altura, a musculatura sólida, bem definida, que se fortalecia a cada ano, Wulfgar caminhava a passos largos pela Rua das Docas, com o ar despreocupado de serena confiança.

Garra de Palas balançava displicentemente ao seu ombro. Este jovem rapaz se sobressaía, mesmo entre os maiores guerreiros dos Reinos.

— Pelo menos desta vez, parece que eu não sou o alvo dos olhares assombrados — disse o elfo.

—Tire a máscara, drow —, replicou Wulfgar, enrubescendo — e afaste os olhos dessa gente de mim!

— Eu até tiraria, mas... pelo bem de Régis... — respondeu Drizzt com uma piscadela.

A Braços da Sereia era uma taverna que em nada diferia das muitas outras que ocupavam essa área de Águas Profundas. Gritos e aplausos eram carregados para fora pelo ar que recendia a cerveja e vinho barato. Um grupo de desordeiros, empurrando e dando safanões uns nos outros e xingando os homens que chamavam de amigos, estava reunido do lado de fora da porta de entrada.

Drizzt olhou preocupado para Wulfgar. A única outra vez que o rapaz estivera num lugar parecido - o Alfanje, em Luskan -, ele o deixara destruído.

Apegado aos ideais de honra e bravura, Wulfgar estava fora de lugar no mundo sem princípios das tavernas das cidades.

Nesse momento, Orlpar saiu da Braços da Sereia e passou com destreza em meio à multidão de desordeiros.

— Deudermont está no bar — cochichou pelo canto da boca. Ele passou por Drizzt e Wulfgar sem dar sinais de notá-los. — Alto, jaqueta azul e barba loura — acrescentou Orlpar.

Wulfgar começou a esboçar uma resposta, mas Drizzt incitou-o a seguir adiante, compreendendo a preferência de Orlpar pela discrição.

A turba abriu passagem quando Drizzt e Wulfgar caminharam para a porta, todos os olhares fixos no bárbaro.

— O Bungo vai pegar ele — cochichou um deles quando os dois companheiros se dirigiam para o bar.

— Mas é bom ele prestar atenção — riu outro.

A audição aguçada do drow captou a conversa e ele olhou novamente para seu imenso amigo, reparando como o tamanho de Wulfgar parecia estar sempre atraindo esse tipo de problema para o bárbaro.

O interior da taverna não oferecia nenhuma surpresa. O ar viciado pesava com a mistura de fumos de ervas exóticas e o cheiro azedo de cerveja choca. Uns quantos marinheiros embriagados debruçavam-se sobre as mesas ou sentavam-se apoiados contra as paredes, enquanto outros caminhavam tropeadamente, derramando suas bebidas — quase sempre em cima de clientes mais sóbrios, que revidavam empurrando os descuidados no chão. Wulfgar ficou imaginando quantos desses homens não teriam perdido a partida de seus navios. Será que eles iriam ficar cambaleando por ali até o dinheiro acabar, para só então serem despejados na rua para enfrentar o inverno que se aproximava, sem um tostão no bolso, nem um lugar para se abrigar?

— Duas vezes eu vi as entranhas de uma cidade — sussurrou Wulfgar para Drizzt. — E nas duas ocasiões me fizeram lembrar dos prazeres da estrada ao ar livre.

— Os goblins e os dragões? — retorquiu Drizzt despreocupadamente, enquanto conduzia Wulfgar até uma mesa desocupada perto do bar.

— São muito melhores do que isso — retrucou Wulfgar.

Nem bem haviam se sentado, uma criada se aproximou deles.

— O quê cês vão querer? — perguntou, distraída, a moça que há muito já perdera interesse nos clientes a quem servia.

— Água — respondeu Wulfgar, ríspido.

— E vinho — acrescentou Drizzt, rapidamente, entregando uma moeda de ouro para desfazer a súbita carranca da moça.

— Aquele deve ser Deudermont — disse Wulfgar, desviando qualquer repreensão quanto a sua maneira de tratar a criada que estivesse a caminho. Ele apontou para um homem alto que se apoiava sobre o balcão do bar.

Drizzt se levantou prontamente, achando que seria prudente resolver seus negócios e sair da taverna o mais depressa possível.

— Guarde meu lugar — falou para Wulfgar.

O Capitão Deudermont não se parecia com os clientes habituais da Braços da Sereia. Alto e empertigado, ele era um homem refinado, habituado com suas refeições na companhia de damas e cavalheiros. Mas, como faziam todos os capitães de navios que aportavam em Águas Profundas, principalmente no dia de zarpar, Deudermont passava a maior parte do tempo de olho em sua valorosa tripulação, procurando evitar que eles fossem parar nas cadeias superlotadas da cidade.

Drizzt abriu caminho até o capitão, sem fazer caso do olhar inquiridor do atendente do bar.

— Temos um amigo em comum — falou Drizzt para Deudermont em voz baixa.

— Eu dificilmente incluiria Orlpar na minha lista de amigos — replicou o Capitão, com ar casual. — Mas vejo que ele não exagerou quanto ao tamanho e a força de seu jovem companheiro.

Deudermont não era o único que notara Wulfgar. Da mesma maneira que qualquer uma das tavernas dessa zona de Águas Profundas — e quase todos os bares espalhados pelos Reinos — a Braços da Sereia tinha seu próprio campeão. Um pouco além do balcão do bar, um sujeito enorme, um tipo massudo e desajeitado de nome Bungo observava Wulfgar desde o momento em que o jovem bárbaro passara pela porta.

Bungo não gostara nem um pouquinho do jeito desse camarada. Mais

ainda do que seus braços musculosos, o modo desenvolvido e elegante como caminhava e a facilidade com que carregava seu imenso martelo de combate revelavam um tipo de experiência que ia muito além de sua idade.

Os torcedores de Bungo amontoaram-se em volta dele, antecipando a briga iminente, com seus sorrisos escarninhos e seu hálito recendendo a cerveja a incitar seu campeão à ação. Bungo, normalmente autoconfiante, teve de se esforçar para controlar sua ansiedade. Ele tinha levado muitos golpes durante seus sete anos de reinado na taverna. Sua postura agora era encurvada, dúzias de seus ossos haviam sido quebrados e alguns músculos rompidos. Analisando o assombroso espetáculo oferecido pela figura de Wulfgar, Bungo ficou se perguntando honestamente, se mesmo no pleno vigor da sua juventude ele teria sido capaz de dar conta desse páreo.

Mas os clientes habituais da Braços da Sereia o admiravam. Aqueles eram seus domínios e ele era seu campeão. Eles lhe forneciam comida e bebida de graça — Bungo não podia decepcioná-los.

Ele entornou a caneca cheia numa única tragada e se desencostou do balcão. Com um grunhido para tranquilizar seus torcedores e afastando com brutalidade qualquer um que estivesse pela frente, Bungo abriu caminho até o rapaz.

Wulfgar adivinhou que eles viriam, antes mesmo deles começarem a mover-se em sua direção. Essa era uma cena bastante conhecida do jovem bárbaro, e sabia que mais uma vez, como acontecera no Alfanje em Luskan, ele seria desafiado por causa de seu tamanho.

— Do quê que você tá atrás? — disse Bungo com um silvo, ao se postar com um ar desafiador, as mãos nos quadris, diante do homem sentado. Os outros rufiões se espalharam ao redor da mesa, deixando Wulfgar no centro do círculo.

Os instintos de Wulfgar lhe diziam para ele se levantar e derrubar o bobalhão pretensioso lá mesmo onde ele estava. Ele não tinha a menor preocupação com os oito amigos de Bungo. Ele os considerava um bando de covardes que precisavam que seu líder os incitasse. Se um único golpe derrubasse Bungo - e Wulfgar sabia que o faria - os outros vacilariam antes de atacar, o que lhes custaria caro lutando contra tipos como Wulfgar.

Mas, no decorrer dos últimos meses, Wulfgar tinha aprendido a dominar sua raiva, e também tinha aprendido uma definição mais ampla do significado da palavra honra. Ele deu de ombros, sem fazer qualquer movimento que parecesse ameaçador.

— Um lugar prá sentar e beber — respondeu calmamente. — E você? Quem é?

— O nome é Bungo — disse o valentão, cuspindo a cada palavra. Ele estufou o peito com orgulho, como se seu nome significasse alguma coisa para Wulfgar.

Mais uma vez, limpando os borrifos de Bungo do rosto, Wulfgar teve de resistir a seus instintos de lutar. Ele e Drizzt tinham assuntos mais importantes a tratar, lembrou a si mesmo.

— Quem falô que cê podia vir no meu bar? — grunhiu Bungo, achando — esperando — que tivesse colocado Wulfgar na defensiva. Ele olhou em volta para seus amigos, que se inclinaram mais para perto de Wulfgar, aumentando a intimidação.

Com certeza, Drizzt entenderia a necessidade de dar um jeito nesse sujeito, considerou Wulfgar, apertando os punhos ao lado do corpo.

— Um golpe — ele murmurou silenciosamente, olhando à volta para o grupo desprezível — um grupo que ficaria com um aspecto muito melhor se estivesse espalhado inconsciente no chão, por todos os cantos.

Wulfgar invocou uma imagem de Régis para se proteger da raiva mal contida, mas não podia ignorar o fato de que suas mãos se agarravam à borda da mesa com tanta força, que os nós dos dedos estavam brancos, exangües.

— E os preparativos? — perguntou Drizzt.

— Tudo acertado — respondeu Deudermont. — Tenho acomodações para vocês no Driade do Mar, e as mãos - e espadas - extras são bem vindas, sobretudo de aventureiros veteranos como vocês. Mas eu temo que vocês possam vir a perder minha partida.

Ele agarrou o ombro de Drizzt para fazê-lo voltar-se para a confusão que estava se armando junto à mesa de Wulfgar.

— O campeão da taverna e seus comparsas —, Deudermont explicou — mas minha aposta é no seu companheiro.

— Dinheiro bem empregado —, replicou Drizzt — mas não temos tempo para isso...

Drizzt percorreu a taverna com os olhos, em busca de alguma saída. Todos os olhares pareciam estar se concentrando em Wulfgar e os rufiões,

antegozando ansiosamente a luta iminente. O drow se deu conta de que se ele fosse até a mesa naquele momento, isso provavelmente só serviria para fazer a coisa toda explodir.

Bungo projetou a barriga para frente, até ela estar a apenas alguns centímetros do rosto de Wulfgar, para exibir seu cinturão largo, marcado com uma centena de entalhes.

— Um prá cada homem que eu derrotei — jactou-se. — Me dá uma coisa prá eu me distrair à noite na cadeia — disse, e apontou para um talho grande ao lado da fivela: — Esse daqui foi um sujeito que eu matei bem ali. Esmaguei a cabeça dele dum golpe. Me custou cinco noites.

Wulfgar afrouxou as mãos, não porque estivesse impressionado, mas porque estava mais ciente ainda das conseqüências potenciais de seus atos. Ele precisava pegar um navio.

— Quem sabe eu vim ver Bungo — ele disse, cruzando os braços e encostando-se ao espaldar da cadeira.

— Então veio pegar ele? — bufou um dos rufiões. Bungo encarou Wulfgar com cara de mau.

— 'Tá atrás de briga?

— Qual nada — retrucou Wulfgar. — Briga? Não. Sou só um garoto que saiu prá ver esse mundão!

Bungo não conseguiu disfarçar sua confusão. Olhou em volta para seus camaradas, que nada mais fizeram além de dar de ombros em resposta.

— Sente-se — ofereceu Wulfgar. Bungo não se mexeu.

O rufião que estava atrás de Wulfgar deu-lhe um cutucão forte no ombro e rosnou:

— 'Cê 'tá atrás do quê?

Wulfgar teve que fazer um grande esforço para segurar a própria mão, e evitar pegar os dedos do rufião que estavam em seu ombro e esmagá-los. Mas ele se controlou e inclinou-se mais para perto do líder grandalhão.

— Num é de briga, não. Vim observar — falou baixinho. — Um dia, talvez, eu me considere à altura para desafiar alguém como Bungo, e nesse dia eu voltarei, porque tenho certeza de que você continuará sendo o campeão desta taverna. Mas esse dia está muito longe. Ainda tenho muito que aprender.

— Mas então, prá que é que 'cêveio? — exigiu Bungo, transbordando de autoconfiança e inclinando-se ameaçadoramente para perto de Wulfgar.

— Eu vim prá aprender — Wulfgar respondeu. — Prá aprender com o exemplo do lutador mais forte de Águas Profundas. Prá ver como é que Bungo se apresenta e como resolve seus assuntos.

Bungo se empertigou e olhou em volta para seus amigos ansiosos, tão inclinados que estavam a ponto de cair sobre a mesa. Bungo exibiu seu sorriso desdentado, costumeiro antes de surrar um desafiante, e seus rufiões se retesaram. Mas então, seu campeão os surpreendeu, dando um tapinha no ombro de Wulfgar — um tapinha amistoso.

Murmúrios audíveis de incredulidade espalharam-se pela taverna quando Bungo puxou uma cadeira e sentou-se para beber com o impressionante estrangeiro.

— Se manda daqui! — rugiu o grandalhão para seus companheiros. Suas faces se contorceram de descontentamento, mas eles não se atreveram a desobedecer. Aquele que estava atrás de Wulfgar deu-lhe mais um cutucão para arrematar, depois seguiu os outros de volta ao bar.

— Uma manobra inteligente — observou Deudermont para Drizzt.

— Para ambos — replicou o drow, relaxando contra o balcão.

— Vocês têm mais algum assunto a tratar na cidade? — perguntou o capitão.

Drizzt sacudiu a cabeça.

— Não. Leve-nos para o navio. Temo que Águas Profundas só possa vir a nos criar problemas.

Milhões de estrelas enchiam o céu da noite límpida. Elas se debruçavam pela abóbada aveludada até encontrar-se com as luzes de Águas Profundas, à distância, iluminando o horizonte setentrional. Wulfgar foi encontrar Drizzt no convés superior, sentado em silêncio, aproveitando o sereno balouçar proporcionado pelo mar.

— Vou gostar de voltar — Wulfgar falou, seguindo o olhar de seu amigo na direção da cidade ao longe.

— Para acertar as contas com um rufião bêbado e seus amigos desprezíveis —, Drizzt concluiu a frase.

Wulfgar riu, mas parou abruptamente quando Drizzt partiu para cima dele.

— Com que finalidade? — perguntou o drow. — Você pretende ficar e assumir o lugar dele como campeão da taverna Braços da Sereia?

— 'Tai uma vida que eu não invejo — replicou Wulfgar, rindo novamente, embora pouco à vontade.

— Então esqueça o Bungo — Drizzt falou, tornando a olhar para as luzes da cidade.

O sorriso de Wulfgar desapareceu outra vez.

Segundos, minutos talvez, passaram-se e o único som que se ouvia era o das ondas batendo contra o casco do Driade do Mar. Impulsivamente, Drizzt sacou Corisco da bainha. A cimitarra ornamentada ganhou vida em suas mãos, a lâmina brilhou à luz das estrelas que davam a Corisco seu nome e seu encantamento.

— Esta arma combina bem com você — observou Wulfgar.

— Uma ótima companheira — reconheceu Drizzt, examinando os desenhos intrincados gravados ao longo da lâmina encurvada. Ele se lembrou de outra cimitarra que uma vez possuía, uma lâmina que ele encontrara na toca de um dragão que ele e Wulfgar haviam exterminado. Aquela, também, fora uma ótima companheira. Imbuída de magia do gelo, ela fora forjada para repelir criaturas do fogo, impenetrável, juntamente com quem a empunhas se, às chamas por elas lançadas. Ela servira bem a Drizzt, chegando a salvá-los da morte certa e dolorosa pelo fogo de um demônio.

Drizzt voltou seu olhar para Wulfgar:

— Estava me lembrando de nosso primeiro dragão — explicou ante o olhar inquiridor do jovem bárbaro. — Você e eu, sozinhos, na caverna de gelo contra uma fera como Morte Gélida, um adversário habilidoso.

— Ele teria acabado conosco —, Wulfgar acrescentou — não fosse a sorte daquela estalactite estar pendurada diretamente sobre as costas do dragão.

— Sorte? — retrucou Drizzt. — Pode ser. Mas, atrevo-me a dizer, a sorte é, quase sempre, simplesmente uma vantagem que o verdadeiro guerreiro obtém ao escolher o curso de ação certo.

Wulfgar recebeu o cumprimento com serenidade; fora ele quem desalojara a estalactite afiada que matara o dragão.

— É uma pena que eu já não tenha a cimitarra que pilhei da toca de Morte Gélida para fazer companhia a Corisco — comentou Drizzt.

— É verdade —, replicou Wulfgar, sorrindo ao recordar-se de suas primeiras aventuras ao lado do drow. — Mas... o que se há de fazer? Ela foi para o fundo da Garganta de Garumn com Bruenor.

Drizzt estacou e piscou como se tivessem lhe jogado um balde de água gelada no rosto. Uma imagem repentina aflorou a sua mente, com implicações tanto esperançosas quanto assustadoras. Era a imagem de Bruenor Martelo de Batalha flutuando lentamente para as profundezas da garganta, no lombo de um dragão em chamas.

Um dragão em chamas!

A primeira vez que Wulfgar percebeu um tremor na voz de seu companheiro normalmente tão controlado, foi quando Drizzt perguntou asperamente:

— Bruenor estava com a minha espada?

5. CINZAS

A sala estava vazia, o fogo ardia baixo. Ele sabia que por trás da porta entreaberta havia anões cinzentos, duergar, mas precisava arriscar assim mesmo. Esta parte do complexo estava apinhada demais daquela ralé para ele conseguir continuar avançando pelos túneis sem um disfarce.

Ele se esgueirou do corredor principal e foi, pé ante pé, até passar pela porta lateral que dava acesso à lareira. Ajoelhou-se diante dela e colocou seu magnífico machado de mitral no chão a seu lado. O brilho das brasas fez ele piscar instintivamente, embora não sentisse nenhuma dor ao mergulhar os dedos nas cinzas.

Ele ouviu a porta lateral ser aberta alguns segundos depois e esfregou um último punhado de cinzas no rosto, com a esperança de ter recoberto por completo a sua barba ruiva e a pele pálida de seu longo nariz que o denunciariam.

— Quê cê tá fazendo? — perguntou uma voz esganiçada por trás dele. O anão coberto de cinza soprou as brasas e uma chama pequena se avivou.

— 'Tá meio frio — respondeu. — 'Tô precisando de um descanso. Ficou de pé e se voltou, erguendo o machado de mitral junto ao seu corpo. Dois anões cinzentos atravessaram a sala e se postaram diante dele, com suas armas embainhadas em segurança.

— E cê quem é? — perguntou um deles. — Num é do Clã McUduck e num é desses túneis.

— Tuktuk do Clã Trilk — mentiu o anão, usando o nome de um cinzento que abatera na manhã anterior. — 'Tava patrulhando e me perdi! Inda bem que achei uma sala com uma lareira!

Os dois anões cinzentos se entreolharam e depois fitaram novamente o estranho, desconfiados. Eles tinham ouvido as notícias das últimas semanas - desde que Trêmulo Obscuro, o dragão das sombras que era sua divindade, fora morto - que contavam histórias de duergar assassinados, em geral decapitados, encontrados nos túneis exteriores. Por que esse aí estava sozinho? Onde estava o resto de sua patrulha? Com certeza o Clã Trilk conhecia os caminhos bem o suficiente para não se intrometer nos túneis do Clã McUduck.

E por que, reparou um deles, havia uma nesga de vermelho na barba daquele lá.

O anão percebeu a suspeita deles de imediato e sabia que não conseguiria manter a encenação por muito tempo mais.

— Perdi dois camaradas — ele disse. — Para um drow. E sorriu ao ver os olhos deles se esbugalharem de espanto. A simples menção de um elfo drow sempre deixava os anões cinzentos agitados - e comprou-lhe alguns segundos a mais.

— Mas valeu a pena, ah se valeu! — proclamou erguendo o machado de mitral ao lado da cabeça. — Achei uma arma das boas! Olha só!

Assim que um dos duergar se inclinou para frente, assombrado com a arma reluzente, o anão de barba ruiva o fitou bem de perto, e desferiu-lhe um golpe com a lâmina cruel bem no meio da cara. O outro duergar mal tinha conseguido levar sua mão à bainha de sua espada quando foi atingido por um golpe oblíquo que levou a extremidade do cabo do machado diretamente contra seu olho. Ele tropeçou para trás, cambaleando, mas, mesmo toldado pela dor, percebeu que estava acabado exatamente um segundo antes do machado de mitral penetrar em seu pescoço.

Outros dois duergar irromperam da antecâmara, empunhando suas armas.

— Peça ajuda — gritou um deles, saltando para a luta. O outro disparou em direção à porta.

Mas a sorte continuava do lado do anão de barba ruiva. Ele deu um chute forte em um objeto largado no chão, atirando-o contra o duergar que fugia, ao mesmo tempo em que aparava o primeiro golpe de seu novo adversário com seu escudo dourado.

O duergar que fugia estava a apenas uns dois passos do corredor quando algo rolou entre suas pernas, fazendo-o tropeçar e cair estatelado no chão.

Ele conseguiu se ajoelhar rapidamente, mas hesitou, tentando segurar a ânsia de vômito que um fluxo de bile provocara, quando viu no quê havia tropeçado.

A cabeça de seu parente. O anão de barba ruiva esquivou-se de outro golpe e atravessou a sala correndo para acertar o duergar ajoelhado com seu escudo, esmagando a infeliz criatura contra a parede de pedra.

Mas o anão, desequilibrado pela fúria de sua pressa, estava sobre um dos joelhos quando o duergar que restava o alcançou. O intruso ergueu o escudo acima de sua cabeça para bloquear um golpe de espada desferido de cima para baixo pelo duergar, e contra-atacou com um movimento circular de seu machado, visando-lhe os joelhos.

O duergar deu um salto para trás bem a tempo, sofreu um corte em uma das pernas e, antes que ele conseguisse se recuperar completamente e revidar, o anão de barba ruiva já estava de pé novamente e pronto para continuar.

— Teus osso são pros comedor de carniça! — grunhiu o anão.

— Quem cê é? — exigiu o duergar. — Num é do meu povo, não mesmo! Um sorriso branco espalhou-se pelo rosto do anão com o rosto coberto de cinzas.

— Martelo de Batalha é o meu nome! — vociferou, exibindo o brasão que ornava seu escudo - o emblema da caneca espumante do Clã Martelo de Batalha. — Bruenor Martelo de Batalha, o legítimo rei do Salão de Mitral!

Bruenor deu uma risadinha ao ver o rosto do anão cinzento empalidecer por completo. O duergar cambaleou para trás na direção da porta da antecâmara, plenamente consciente de que não era páreo para esse adversário poderoso. Em desespero, ele se virou e fugiu, tentando bater a porta atrás de si.

Mas Bruenor adivinhara o que o duergar tinha em mente e colocou sua pesada bota entre a porta e o batente antes que ela se fechasse. O poderoso anão arremeteu com o ombro contra a madeira dura, fazendo o duergar voar de volta para a pequena sala e derrubar uma mesa e uma cadeira.

Bruenor caminhou confiante, seguro de sua vantagem sobre o outro.

Sem escapatória, o anão cinzento correu de encontro a ele desvairadamente, com o escudo à frente e a espada acima da cabeça. Bruenor bloqueou o golpe com facilidade, para em seguida descarregar seu machado sobre o escudo do duergar. Este também era de mitral, por isso o machado não o cortou. Mas o golpe de Bruenor foi tão poderoso, que as tiras de couro se romperam, o braço do duergar ficou amortecido e caiu, desamparado. O duergar gritou apavorado e colocou sua espada curta atravessada sobre o peito para proteger o flanco desguarnecido.

Bruenor seguiu o braço da espada do duergar com um golpe do escudo, empurrando o cotovelo de seu adversário, fazendo com que o duergar perdesse o equilíbrio. Numa combinação veloz com seu machado, Bruenor desceu a lâmina mortífera sobre a curva do ombro do duergar.

Uma segunda cabeça rolou solta pelo chão.

Bruenor rosnou de satisfação pelo trabalho bem feito e voltou para a sala maior. O duergar ao lado da porta estava começando a recobrar a consciência quando Bruenor se aproximava dele e lhe deu um safanão com o escudo, mandando-

o contra a parede.

— Vinte e dois — murmurou para si mesmo, mantendo a contagem do número de anões cinzentos que ele exterminara no decorrer das últimas semanas.

Bruenor espiou o corredor escuro. Estava desimpedido. Fechou a porta devagar e voltou até a lareira, para retocar seu disfarce.

Durante a queda alucinante até o fundo da Garganta de Garumn, montado no lombo de um dragão em chamas, Bruenor desmaiara. Ele ficou realmente espantado quando conseguiu abrir os olhos. Logo que olhou ao seu redor, ele soube que o dragão estava morto, mas não conseguia entender porque ele, que ainda se encontrava debruçado sobre a forma fumegante da criatura, não tinha se queimado.

Tudo a sua volta estava envolvido no mais absoluto silêncio; não tinha a menor idéia de quanto tempo ficara inconsciente. No entanto, ele sabia que seus amigos, caso tivessem escapado, provavelmente teriam aberto caminho até a porta dos fundos, rumo à segurança da superfície.

E Drizzt estava vivo! A imagem dos olhos cor de lavanda do drow fitando-o da parede da garganta enquanto o dragão planava em sua descida estava gravada com clareza na mente de Bruenor. Ainda agora, depois do que lhe pareciam várias semanas, ele usava a imagem do indômito Drizzt Do'Urden como uma litania contra a desesperança de sua própria situação. Pois Bruenor não seria capaz de escalar a partir do fundo da garganta, onde as paredes erguiam-se verticais e íngremes. Sua única opção era enfiar-se pelo único túnel que saía da base do abismo e passava pelas minas inferiores.

E por um exército de anões cinzentos - duergar que estavam agora ainda mais alertas, pois o dragão que Bruenor matara, Trêmulo Obscuro, era o seu líder.

Ele avançara bastante, e cada passo que ele dava deixava-o cada vez mais próximo da liberdade da superfície. Mas cada passo deixava-o, também, mais próximo da horda principal de duergar. Já se podia ouvir o tamborilar monótono e contínuo das fornalhas da imensa cidade subterrânea, que sem dúvida nenhuma fervilhava com a ralé cinzenta. Bruenor sabia que teria de passar por lá para chegar aos túneis que conduziam aos níveis superiores.

Mas, se mesmo ali, na escuridão das minas, o seu disfarce não era capaz de resistir a uma análise atenta, como ele se sairia sob o brilho da cidade subterrânea, com milhares de anões cinzentos circulando a sua volta?

Bruenor tratou de afastar esse pensamento e esfregou mais cinzas no

rosto. Não era hora de se preocupar com isso; ele daria um jeito de passar. Recolheu o machado e o escudo e dirigiu-se para a porta.

Ao se aproximar, sacudiu a cabeça e deu um sorriso, pois o teimoso duergar que caíra ao lado da porta estava - mal e mal - acordado novamente e tentava ficar de pé.

Bruenor jogou-o contra a parede mais uma vez e, sem maiores cerimônias deixou cair a lâmina de seu machado sobre a cabeça do duergar, derrubando-o, desta vez, para não mais se levantar.

— Vinte e dois — reiterou o poderoso anão com uma carranca, ao passar para o corredor.

O barulho da porta se fechando ecoou pela escuridão e quando o som morreu Bruenor tornou a ouvir o ranger das fornalhas.

A cidade subterrânea, sua única chance.

Ele inspirou profundamente e se endireitou, em seguida bateu com o machado no escudo com determinação e enveredou pelo corredor na direção do ruído insistente.

Estava na hora de resolver as coisas.

O corredor virava e serpeava, terminando numa arcada baixa que se abria numa caverna profusamente iluminada.

Pela primeira vez em quase duzentos anos, Bruenor Martelo de Batalha deitou o olhar sobre a grande cidade subterrânea do Salão de Mitral. Esta imensa câmara, localizada num enorme abismo, cujas paredes tinham camadas de terraços ao longo dos quais enfileiravam-se inúmeros vãos de portas com batentes decorados, já abrigara a totalidade do Clã Martelo de Batalha e ainda contava com muitos cômodos extras.

O lugar continuava exatamente igual ao que o anão se recordava e agora, como nos distantes dias de sua juventude, muitas das fornalhas reluziam com o fogo e o nível do piso fervilhava com as formas recurvadas dos anões mineradores. Quantas e quantas vezes o jovem Bruenor e seus amigos não tinham admirado a magnificência desse lugar e escutado o retinir dos martelos dos ferreiros e o resfolegar pesado dos gigantescos foles...

Bruenor afastou essas lembranças agradáveis assim que se deu conta de que aqueles trabalhadores encurvados eram os malignos duergar e não o seu povo. Forçou-se a voltar para o presente e a se concentrar na tarefa que tinha pela frente.

Ele teria de atravessar aquele espaço aberto de alguma maneira, e subir pelos terraços que se encontravam do outro lado até um túnel que o levasse aos níveis superiores do complexo.

Um arrastar de botas fez Bruenor se retrair às sombras do túnel. Segurou seu machado com firmeza e prendeu a respiração, imaginando se o momento de sua última glória finalmente chegara. Uma patrulha de duergar pesadamente armados passou marchando pela arcada e prosseguiu, com um olhar rápido e casual para dentro do túnel.

Bruenor suspirou profundamente e se recriminou por sua demora. Ele não podia se dar ao luxo de vacilar; o risco aumentava a cada momento que ele permanecia naquela área. Analisou rapidamente as alternativas. Ele estava mais ou menos na metade de uma das paredes, a cinco terraços do solo. Uma ponte, no último terraço, cruzava o abismo, mas com certeza estaria fortemente vigiada. Caminhar sozinho ali em cima, longe do burburinho do chão, iria levantar muitas suspeitas.

Atravessar a área apinhada no nível do solo parecia uma rota melhor. Os túneis, na metade da parede que ficava praticamente do lado oposto à posição em que Bruenor se encontrava, conduziriam o anão ao extremo oeste do complexo, de volta à câmara por onde ele entrara quando chegou ao Salão de Mitral, e ao Vale do Guardião do lado de fora. Segundo suas estimativas, era sua melhor chance - desde que ele conseguisse atravessar o espaço aberto do inferior.

Ele espiou pela arcada, para se certificar de que a patrulha não estava retornando. Satisfeito com o fato de o caminho estar livre, ele lembrou a si mesmo de que era um rei, o legítimo rei daquele complexo, e saiu audaciosamente para o terraço. Os degraus mais próximos que levavam para baixo estavam a direita, mas aquele era o caminho que a patrulha havia tomado e Bruenor achou que seria melhor manter-se afastado dela.

Sua confiança crescia a cada passo. Ele cruzou com um par de anões cinzento? e respondeu seu cumprimento com um rápido aceno de cabeça, sem reduzir o ritmo da caminhada.

Ele desceu um terraço, depois outro e, antes mesmo que tivesse tempo de avaliar seu progresso, Bruenor se viu banhado pelo brilho incandescente das imensas fornalhas no último lance, a pouco mais de cinquenta metros do chão. Ele se agachou instintivamente, por causa da intensidade da luz, mas depois, pensando melhor, percebeu que a luminosidade era, na verdade, sua aliada. Os duergar eram criaturas da escuridão, desabituados à luz, não gostavam de claridade. Os que se

encontravam no nível mais baixo, mantinham seus capuzes puxados bem para baixo, para proteger os olhos, e Bruenor fez o mesmo, o que só ajudava em seu disfarce. Considerando a movimentação aparentemente desorganizada naquele nível, ele começou a crer que a travessia seria fácil.

No começo, caminhou devagar, aumentando o passo conforme avançava, sempre meio encurvado, com a gola da capa erguida até cobrir-lhe o rosto e o elmo de um chifre só enterrado até as sobrancelhas. Tentando manter um ar de indiferença, Bruenor mantinha o braço que empunhava o escudo ao lado do corpo, mas sua outra mão estava confortavelmente apoiada em seu machado embainhado. O anão estava determinado a estar preparado, se as coisas se complicassem.

Ele passou pelas três forjas centrais - e o amontoado de duergar que elas atraíam - sem nenhum incidente, depois esperou pacientemente enquanto uma pequena caravana de duergar passava empurrando carrinhos de mão carregados de minério. Tentando manter a atmosfera tranqüila e cordial, Bruenor meneou a cabeça para o grupo que passava, mas ao ver a carga de mitral nos carrinhos e pensar na escória cinzenta que extraía os metais preciosos das paredes de seu lar sagrado, sentiu a bile subir-lhe pela garganta.

— 'Cês vão receber o troco — murmurou baixinho e esfregou uma das mangas na testa. Ele havia se esquecido quão quente ficava a área inferior da cidade subterrânea quando as fornalhas estavam acesas. E, como acontecia com todos os outros que se encontravam naquela área, riscas de suor começaram a escorrer por seu rosto.

No princípio, Bruenor não se preocupou com aquele desconforto, mas então o último dos mineradores que passavam com os carrinhos de mão lançou-lhe um olhar de esguelha cheio de curiosidade.

Bruenor encurvou-se mais ainda e se afastou rapidamente, dando-se conta do efeito que o suor teria sobre seu disfarce medíocre. No momento em que ele chegou ao primeiro degrau do outro lado do abismo, seu rosto estava todo estriado e parte de suas suíças já mostrava seu tom verdadeiro.

Mesmo assim ele ainda achava que poderia conseguir. Mas, a meio caminho da escadaria, o desastre aconteceu. Concentrado em esconder seu rosto, Bruenor tropeçou e foi de encontro a um soldado duergar que se encontrava dois degraus acima dele. Num ato reflexo, olhou para cima e seus olhos encontraram os do duergar.

O olhar estupefato do anão cinzento deu a Bruenor a certeza de que seu estratagema fora descoberto. O anão cinzento procurou pela espada, mas Bruenor

não tinha tempo para uma luta armada. Bateu com a cabeça entre os joelhos do duergar - esfaqueando uma das patelas com o chifre que sobrava no elmo - e ergueu o duergar acima da cabeça, atirando-o escada abaixo.

Bruenor olhou em volta. Poucos haviam reparado e, seja como for, as lutas eram uma coisa comum entre os soldados duergar. Continuou a subir a escada tranqüilamente.

Mas o soldado ainda estava consciente depois de se estatelar no chão e conservava coerência suficiente para apontar com o dedo para o alto do terraço e berrar:

— Parem ele!

Bruenor perdeu as esperanças de continuar seu trajeto sem ser notado. Sacou seu machado de mitral e atravessou o terraço correndo até a escada seguinte. Gritos de alarma percorreram todo o abismo. Instalou-se uma contusão generalizada de carrinhos de mão sendo despejados, o clangor de armas sendo sacadas e o som surdo de pés calçados com botas se aproximava cada vez mais de Bruenor. No exato momento em que ele estava prestes a atingir a outra escada, dois guardas saltaram a sua frente.

— Qual é o problema? — berrou um deles, confuso, sem perceber que o anão com quem eles se defrontavam havia sido a causa da comoção.

Horrorizados, os dois guardas descobriram a verdade sobre Bruenor assim que com seu machado cortou a cara de um deles ao meio e derrubou o outro do terraço com o ombro.

Em seguida disparou escada acima, só para voltar atrás quando uma patrulha apareceu no alto das escadas. Centenas de anões cinzentos corriam por todos os lados na cidade subterrânea, cada vez mais atentos a Bruenor.

Ele encontrou outra escada e chegou ao segundo terraço.

Mas lá ele parou, encurralado. Uma dúzia de soldados duergar empunhava suas armas e avançavam na direção dele, vindo dos dois lados.

Bruenor scrutinou a área em desespero. O tumulto fizera com que mais 5es cinzentos que estavam no piso inferior corressem e subissem pela escada que ele havia usado.

Um grande sorriso se abriu em seu rosto enquanto ele avaliava um plano desesperado.

Olhou novamente para os soldados que se aproximavam e percebeu que não tinha escolha. Ele saudou os grupos, ajustou o elmo e de repente deixou cair do terraço, despencando sobre a multidão que se reunira no terraço de baixo. Sem perder a velocidade, Bruenor continuou a rolar até a borda, caindo e arrastando junto consigo vários outros anões cinzentos sobre outro grupo que se encontrava no piso inferior.

Bruenor ergueu-se num instante, e abriu caminho a machadadas. Os duergar surpresos amontoavam-se uns sobre os outros para sair do caminho do anão ensandecido com seu machado mortífero e, em poucos segundos, ele saía em disparada no piso inferior sem que ninguém conseguisse retardar seus passos.

Bruenor parou e olhou em volta. E agora? Para onde poderia ir? Havia dúzias de duergar entre ele e qualquer uma das outras saídas da cidade subterrânea, e eles se organizavam melhor a cada instante que passava.

Um soldado partiu para cima dele e foi degolado com um golpe certo.

— Venham, então! — gritou Bruenor num desafio, pretendendo dar cabo de uma boa porção de duergar e levar o maior número deles consigo.

— Venham tantos quantos vocês queiram! Conheçam a ira do legítimo rei do Salão de Mitral!

Um virote resvalou em seu escudo, diminuindo um pouco o tom vociferante das ameaças alardeadas. Mais por instinto do que por uma decisão consciente, o anão disparou de repente pelo único caminho desimpedido de guardas - as fornalhas crepitantes. Encaixou o machado de mitral no cinturão e não reduziu o passo. O fogo não o ferira quando ele estava no lombo do dragão que despencava e o calor das cinzas que ele esfregara no rosto nem parecia ter tocado sua pele.

Assim, postado no centro da fornalha aberta, Bruenor viu-se mais uma vez impermeável às chamas. Ele não tinha tempo para pensar nesse mistério e só podia imaginar que a proteção contra o fogo fosse uma propriedade da armadura mágica que ele vestira logo que entrara no Salão de Mitral.

Mas, na verdade, tinha sido a cimitarra perdida de Drizzt, caprichosamente amarrada sob a mochila de Bruenor e praticamente esquecida pelo anão, que o salvara mais uma vez.

O fogo chiou em protesto e diminuiu a intensidade de suas chamas quando a lâmina mágica entrou. Mas ele rugiu de volta à vida assim que Bruenor começou a subir rapidamente pela chaminé. Ele ouviu os gritos dos duergar atônitos atrás dele, misturados aos gritos que diziam para o fogo ser apagado. Foi então que

uma voz elevou-se acima de todas as outras num tom de comando:

— Defuma ele! — gritou a voz.

Tapos foram encharcados em água e jogados sobre as chamas, e enormes rolos de fumaça escura envolveram Bruenor. Seus olhos se encheram de fuligem e ele não conseguia respirar, mas ele não tinha escolha senão continuar a subir. Procurou cegamente por fendas nas quais pudesse fincar seus dedos gordos e impulsionar seu corpo para cima com toda sua força.

Ele sabia que se respirasse agora, certamente morreria, mas ele já estava sem fôlego e seus pulmões gritavam de dor.

Inesperadamente, encontrou um buraco na parede e quase caiu nele com o impulso. "Um túnel lateral?", ele se perguntou, atônito. Então se lembrou que todas as chaminés da cidade subterrânea tinham sido interligadas para facilitar sua limpeza.

Bruenor alçou-se para fora do caminho da torrente de fumaça e rolou para dentro da nova passagem. Enquanto seus pulmões sorviam profundamente um misericordioso alento de ar, ele tentou limpar a fuligem que cobria seus olhos, mas ao fazê-lo com as mangas cobertas de fuligem, só aumentou a ardência. Ele não conseguia enxergar o sangue que corria de suas mãos, mas era capaz de avaliar a extensão de seus ferimentos pela dor aguda que sentia em suas unhas.

Apesar de estar completamente exausto, ele tinha consciência de que não podia se dar ao luxo de qualquer demora. Engatinhou ao longo do túnel estreito, torcendo para que a fornalha que se encontrava abaixo da próxima chaminé não estivesse em uso.

O chão adiante dele sumiu e Bruenor quase caiu por outro poço de chaminé. Nada de fumaça, observou, e com uma parede tão irregular e escalável quanto a primeira. Ele prendeu todo seu equipamento novamente, ajustou o elmo mais uma vez e subiu, milímetro a milímetro, procurando cegamente por apoios para as mãos e ignorando as dores que sentia nos ombros e nos dedos. Logo ele estava mais uma vez avançando resolutamente.

Mas, para o anão exausto, os segundos pareciam minutos e os minutos horas, e ele se viu tendo que descansar tanto tempo quanto escalando, sua respiração estava pesada e ofegante. Durante um desses descansos, Bruenor pensou ter ouvido um arrastar de pés acima dele. Fez uma pausa para prestar atenção ao ruído. Esses poços não deviam estar ligados a nenhuma passagem lateral mais elevada, nem à cidade acima, pensou. Eles deviam subir diretamente até a superfície. Bruenor

esforçou-se para olhar para cima com a visão embaçada pela fuligem. Ele tinha certeza de ter ouvido um ruído.

A charada foi resolvida quando, de repente, uma forma monstruosa desceu pelo poço ao lado do poleiro precário de Bruenor e pernas enormes e peludas começaram a balançar tentando alcançá-lo. O anão reconheceu imediatamente o perigo em que se encontrava. Uma aranha gigante.

Pinças respingando veneno rasgaram uma ferida profunda no braço de Bruenor. Ele ignorou a dor e as possíveis conseqüências do ferimento e reagiu com fúria semelhante. Lançou-se para cima pelo poço e bateu com a cabeça no corpo bulboso da coisa perversa e empurrou o próprio corpo para longe da parede com todas as suas forças.

A aranha cravou suas pinças mortíferas em uma das botas pesadas e golpeou com todas as pernas com as quais lhe era possível golpear e ainda manter sua posição agarrada à parede.

Aparentemente só havia um curso de ação possível para o anão: desalojar a aranha. Ele agarrou as pernas peludas, contorcendo-se para tentar quebrá-las ao agarrá-las, ou pelo menos soltá-las de seu apoio na parede. Seu braço queimava com o ardor do veneno e seu pé, embora a bota tivesse bloqueado as pinças, estava torcido e provavelmente quebrado.

Mas ele não tinha tempo para pensar na dor. Com um grunhido, ele agarrou outra perna e a partiu.

Então eles caíram.

A aranha - bicho imbecil - encolheu-se o mais que pôde e soltou o anão. Bruenor sentiu a torrente de ar e a proximidade da parede enquanto eles caíam cada vez mais rápido. Sua única esperança era que o poço fosse reto o suficiente para mantê-los livres de quaisquer pontas agudas. Ele escalou o corpo da aranha tanto quanto pôde, colocando a parte maior do corpo dela entre ele e o impacto inevitável que se aproximava.

Eles aterrissaram com um estrondo. O ar fugiu dos pulmões de Bruenor, mas com a explosão úmida da aranha embaixo dele, seus ferimentos não foram graves. Ele ainda não conseguia enxergar, mas percebeu que devia estar de volta ao nível inferior da cidade subterrânea, embora, por sorte - pois ele não ouvia nenhum grito de alarme -, num setor menos freqüentado. Entorpecido, mas não intimidado, o teimoso anão levantou-se e limpou os fluidos da aranha de suas mãos.

— Com certeza essa é a mãe da mãe de uma tempestade amanhã — ele

murmurou, lembrando-se de uma antiga superstição dos anões que dizia que não se devia matar aranhas. E recomeçou a subida pelo poço da chaminé, sem dar atenção à dor em suas mãos, às pontadas em suas costelas e no pé, e ao ardor do veneno em seu braço.

E sem pensar na possibilidade de haver mais aranhas à espreita lá em cima.

Ele escalou durante horas, colocando uma mão acima da outra com teimosia e alçando-se para cima com determinação. O veneno insidioso da aranha se espalhava em ondas de náuseas e consumia a força de seus braços. Mas Bruenor era mais resistente do que uma montanha de pedra. Talvez ele morresse em consequência daquela ferida, mas ele estava decidido a fazer com que isso só acontecesse do lado de fora, ao ar livre, sob a luz do sol ou o brilho das estrelas.

Ele haveria de escapar do Salão de Mitral.

Um sopro de vento frio espantou a exaustão para longe. Olhou para cima, esperançoso, mas ainda não conseguia enxergar- talvez já fosse noite lá fora. Ele analisou o sopro do vento por um instante e descobriu que estava a apenas alguns metros de sua meta. Um fluxo de adrenalina carregou-o até a saída da chaminé - e à grade de ferro que a bloqueava.

— Pelo martelo de Moradin! Raios! — Bruenor praguejou. Ele largou as paredes e, com um impulso, agarrou as barras da grade com seus dedos ensangüentados. As barras se curvaram sob seu peso, mas continuaram firmes no lugar.

— O Wulfgar arrebentaria isso num instante — disse Bruenor, num semi-delírio de exaustão. — Me empresta a tua força, meu amigo grandalhão — pediu ele à escuridão ao mesmo tempo em que começava a dar fortes puxões e torcer as barras.

Centenas de quilômetros distante dali, apanhado em meio a pesadelos sobre seu mentor perdido, Bruenor, Wulfgar remexeu-se inquieto em seu beliche no Dríade do Mar. Talvez o espírito do jovem bárbaro realmente tenha ido em socorro de Bruenor naquele momento de desespero, embora fosse mais provável que a tenaz obstinação do anão tivesse provado mais uma vez ser mais forte do que o ferro. Uma barra da grade cedeu o suficiente para se desprender da parede de pedra, e Bruenor a soltou.

Pendurado por uma das mãos, Bruenor deixou a barra cair no vazio abaixo dele. Com um sorriso malicioso, ele estava torcendo para que alguns anões

da escória duergar estivessem, naquele exato instante, no fundo da chaminé, inspecionando a aranha morta e olhando para cima para descobrir o motivo.

Bruenor alçou meio corpo através do buraco estreito que abrira, mas não tinha força suficiente para espremer seus quadris e o cinturão pela abertura. Completamente exaurido, ele aceitou aquele poleiro, embora suas pernas ficassem balançando sobre o vazio de uma queda de mais de trezentos metros.

Deitou a cabeça sobre as barras de ferro e perdeu a consciência.

6 O PORTAL DE BALDUR

— Para a amurada! Para a amurada! — gritou uma voz. — Joga eles prá fora! — concordou outra. A turba de marinheiros fechava o cerco, brandindo espadas curvas e porretes. Entreri mantinha-se calmamente em meio à tempestade, com Régis nervosamente por trás dele. O assassino não entendia o súbito acesso de fúria da tripulação, mas ele sabia que o ardiloso halfling tinha alguma coisa a ver com isso. Ele não sacara nenhuma arma. Ele sabia que podia ter sua adaga e seu sabre preparados assim que precisasse, mas nenhum dos marinheiros, apesar de toda a gritaria e ameaças, chegara a menos de três metros deles.

O capitão do navio, um homem atarracado, de andar gingado, com suíças grisalhas hirsutas, dentes de um branco perolado e olhos brilhantes sempre semicerrados, saiu de sua cabine para investigar o tumulto.

— Venha comigo, Olhorrubro — ele acenou para o marinheiro andrajoso que fora o primeiro a levar a seus ouvidos os rumores de que os passageiros estavam infectados com uma doença pavorosa - e que também, obviamente, espalhara a história entre os outros membros da tripulação. Olhorrubro obedeceu imediatamente e seguiu o capitão por entre a multidão que se afastou para lhes dar passagem, até postar-se diante de Entreri e Régis.

O capitão pegou calmamente seu cachimbo e compactou o fumo, mantendo o tempo todo seu olhar penetrante sobre Entreri.

— Joga eles no mar! — os gritos isolados se sucediam, mas todas às vezes o capitão os silenciava com um aceno. Ele queria fazer uma avaliação completa desses estrangeiros antes de tomar alguma atitude e deixou, pacientemente, os minutos se escoarem enquanto acendia seu cachimbo e dava uma longa tragada.

Entreri não piscou nenhuma vez, nem desviou os olhos do capitão. Afastou sua capa para trás, deixando à mostra as bainhas das armas, e cruzou os braços num movimento calmo e confiante que deixava convenientemente cada uma de suas mãos a menos de dois centímetros dos punhos de suas armas.

— Você devia ter me contado moço — falou, por fim, o capitão.

— Suas palavras são tão inesperadas quanto a atitude de sua tripulação — retrucou Entreri no mesmo tom.

— De fato — respondeu o capitão, soltando outra baforada.

Nem todos os membros da tripulação eram tão pacientes como seu superior. Um homem de peito largo, com os braços musculosos e tatuados, cansou-se da encenação. Avançou audaciosamente e se postou por trás do assassino, com a clara intenção de jogá-lo pela amurada e, assim, dar um jeito nele.

Assim que o marinheiro fez menção de agarrar-lhe os ombros magros, Entreri explodiu em movimento, girando e voltando à posição de braços cruzados tão depressa, que os marinheiros que olhavam para ele piscaram para afastar o sol dos olhos e ficaram imaginando se ele realmente tinha se mexido.

O homem de peito largo dobrou os joelhos e caiu de cara no chão do convés porque, naquele piscar de olhos, um calcanhar esmagara sua patela e, de modo ainda mais insidioso, uma adaga ajaezada saíra da bainha, acertara seu coração e retornara ao seu lugar apoiada contra o quadril do assassino.

— Sua reputação o precede — disse o capitão sem pestanejar.

— Rezo para fazer-lhe jus — replicou Entreri com uma reverência sarcástica.

— Com certeza — disse o capitão e caminhou até o homem caído. — Será que os amigos dele poderiam vir ajudá-lo?

— Ele já está morto — asseverou Entreri ao capitão. — Se algum dos amigos dele quiser realmente fazer-lhe companhia, que dê, também, um passo adiante.

— Estão assustados — explicou o capitão. — Eles testemunharam muitas doenças horríveis nos portos e ao longo da Costa da Espada.

— Doenças? — repetiu Entreri.

— Foi o que seu companheiro deu a entender. — disse o capitão.

Um sorriso se espalhou pelo rosto de Entreri, quando tudo ficou claro para ele. Com a velocidade de um raio, ele arrancou a capa de Régis e pegou o halfling pelo pulso, erguendo-o do chão e fitando seus olhos aterrorizados com uma expressão que prometia uma morte lenta e dolorosa. Imediatamente, Entreri viu as feridas no braço de Régis.

— Queimaduras? — ele se surpreendeu.

— É, é desse jeito que o pequenino disse que começa — gritou Olhorrubro, escondendo-se por trás do capitão quando o olhar de Entreri pousou sobre ele. — Queimaduras que vêm de dentro, é o que são!

— Queimaduras feitas com vela, isso sim — retorquiui Entreri. — Verifique as queimaduras o senhor mesmo — disse para o capitão. — Isso não é nenhuma doença, só um truque desesperado de um ladrão encurralado — disse e soltou Régis sobre o convés com estrépito.

Régis ficou ali caído sem se mexer; mal se atrevia a respirar. A situação não se desenvolvera como ele esperava.

— Joga eles fora! — gritou uma voz anônima.

— Não vamos se arriscar! — gritou outra.

— De quantos você precisa para manobrar seu navio? — perguntou Entreri para o capitão. — Quantos você pode perder?

Depois de ver o assassino em ação, e conhecendo sua reputação, nem por um momento o capitão considerou vãs aquelas ameaças. Além do mais, o olhar que Entreri agora fixava sobre ele deu-lhe a certeza de que ele seria o primeiro alvo, caso sua tripulação fizesse um único movimento contra o assassino.

— Vou confiar em sua palavra — ele falou com autoridade, silenciando os resmungos de sua tripulação agitada. — Não há necessidade de inspecionar as feridas. Mas com ou sem doença, nosso trato está encerrado. — Ele olhou significativamente para o marinheiro morto.

— Não pretendo nadar até Calimporto — sibilou Entreri.

— Sem dúvida — replicou o capitão. — Aportaremos no Portal de Baldur em dois dias. Lá você encontrará outras embarcações.

— E você vai me reembolsar — disse Entreri calmamente, — de cada peça de ouro que paguei.

O capitão tragou outra longa baforada de seu cachimbo. Ele não tinha a intenção de travar uma luta por isto.

— Com certeza — replicou com a mesma calma. Depois, voltou-se na direção de sua cabine e, enquanto caminhava, ordenou à tripulação que voltasse a seus postos.

Ele se lembrou dos dias preguiçosos de verão às margens do Maer Dualdon, no Vale do Vento Gélido. Quantas horas ele passara lá, pescando as ariscas trutas cabeçudas, ou simplesmente se aquecendo sob o sol morno do verão do Vale. Divagando sobre os anos que passara em Dez-Burgos, Régis mal podia acreditar na peça que o destino lhe pregara.

Ele achava que havia encontrado o seu lugar, uma existência confortável - mais confortável ainda, graças à ajuda do pendente de rubi roubado -, uma carreira lucrativa como artesão, entalhando os ossos semelhantes a marfim das cabeçadas e transformando-os em pequenos e maravilhosos adornos. Mas então chegou aquele dia fatídico em que Ártemis Entreri apareceu em Brin Shander, a cidade que Régis aprendera a chamar de lar, obrigando o halfling a lançar-se precipitadamente na estrada da aventura em companhia de seus amigos.

Mas nem Drizzt, Bruenor, Cattiebrie e Wulfgar tinham sido capazes de protegê-lo de Entreri.

As lembranças trouxeram-lhe um pequeno conforto enquanto as intermináveis horas de solidão na cabine trancada pareciam não passar. Régis bem que gostaria de se recolher às agradáveis recordações de seu passado, mas seus pensamentos o conduziam invariavelmente de volta ao terrível presente, e ele se pegava imaginando de que forma seria punido por sua fraude malograda. Entreri se mostrara tranqüilo, divertido até, após o incidente no convés. Ele levava Régis de volta à cabine e depois desaparecera sem proferir palavra.

Tranqüilo demais, pensou Régis.

Mas isso fazia parte da mística do assassino. Homem nenhum conhecia Ártemis Entreri o suficiente para chamá-lo de amigo e nenhum de seus inimigos era capaz de compreendê-lo o suficiente para garantir ao menos igualdade de condições ao enfrentá-lo.

Régis encolheu-se contra a parede quando Entreri finalmente apareceu, irrompendo pela porta até a mesa no centro do aposento e lançando apenas um olhar de esguelha para o halfling. O assassino sentou-se e passou a mão pelos cabelos negros como tinta, olhando para a única vela que queimava sobre a mesa.

— Uma vela — ele murmurou claramente divertido e encarou Régis.

— Você até que tem seus truques, halfling — riu ele.

Régis não sorriu. Ele sabia que o coração de Entreri não se abrandara, e aí dele se deixasse que a fachada de jovialidade do assassino o fizesse baixar a guarda.

— Um bom plano — Entreri prosseguiu. — E eficiente. Talvez levemos uma semana para conseguirmos passagens para o sul no Portal de Baldur. Uma semana a mais para seus amigos diminuïrem a distância que nos separa. Não esperava que você fosse tão audacioso.

O sorriso sumiu de seu rosto de repente e o tom de sua voz estava claramente mais ameaçador quando ele acrescentou:

— Não pensei que você estivesse tão preparado para sofrer as consequências.

Régis inclinou a cabeça para estudar os movimentos do outro.

— Lá vem — murmurou baixinho.

— É claro que existem consequências, seu idiota. Eu o cumprimento por sua tentativa - espero que você me proporcione mais emoção nesta viagem tediosa! Mas não posso deixar de puni-lo. Se o fizesse, eliminaria o desafio, e conseqüentemente a emoção gerada por sua fraude.

Ergueu-se da cadeira e começou a contornar a mesa. Régis engoliu o grito e fechou os olhos; ele sabia que não havia escapatória.

A última coisa que ele viu foi a adaga ajazada girando lentamente na mão do assassino.

Chegaram ao Rio Chiontar na tarde seguinte e lutaram contra a correnteza com as velas enfunadas pela forte brisa marinha. Ao cair da noite, as camadas mais elevadas da cidade do Portal de Baldur marcavam o horizonte oriental e, quando os últimos vestígios da luz do dia desapareceram do céu, as luzes do grande porto marcaram seu curso como um farol. Mas a cidade não permitia acesso às docas após o pôr-do-sol e o navio lançou âncora a meia milha do porto.

Bem mais tarde naquela noite, Régis, incapaz de dormir, ouviu Entreri se levantar. O halfling fechou os olhos bem apertados e forçou sua respiração a um ritmo lento e pesado. Ele não tinha a menor idéia das intenções de Entreri, mas quaisquer que fossem os planos do assassino, Régis não queria que ele sequer suspeitasse que ele estava acordado.

Entreri não prestou-lhe muita atenção. Silencioso como um gato - silencioso como a morte - o assassino deslizou pela porta da cabine.

Vinte e cinco marinheiros tripulavam o navio, mas após o longo dia velejando e com o Portal de Baldur esperando pela primeira luz da alvorada, o mais provável era que apenas uns quatro deles permanecessem acordados.

O assassino deslizou pelo alojamento dos marinheiros, na direção da luz de uma única vela acesa na popa. O cozinheiro estava atarefado na cozinha do navio, preparando uma sopa consistente para o café da manhã num imenso caldeirão. Cantando como sempre fazia enquanto trabalhava, o cozinheiro não prestava atenção

ao que se passava a sua volta. Mas mesmo que estivesse quieto e alerta, ele provavelmente não teria ouvido os passos atrás de si.

Ele morreu com a cara na sopa.

Entreri atravessou novamente o alojamento, onde outros vinte morreram sem qualquer ruído. Depois ele subiu para o convés.

A lua brilhava cheia no céu aquela noite, mas mesmo a mais estreita nesga de sombra era suficiente para o habilidoso assassino, e Entreri conhecia bem os movimentos da guarda. Ele passara várias noites estudando a movimentação das sentinelas, preparando-se, como sempre, para o pior. Contando os passos dos dois vigias no convés, ele se esgueirou para cima do mastro principal, com a adaga ajaezada presa entre os dentes.

Um simples impulso com seus músculos retesados levou-o até o cesto da gávea.

E então só restavam dois.

De volta ao convés, Entreri caminhou lenta e abertamente até a amurada.

— Um navio! — ele avisou, apontando para a escuridão. — Está se aproximando de nós!

Instintivamente, os dois marinheiros restantes correram para perto do assassino e espremeram os olhos, tentando ver o perigo na escuridão - até que o brilho de uma adaga os informou do engodo. Só o capitão continuava vivo.

Entreri teria conseguido abrir a fechadura de sua cabine com facilidade e assassinado o homem enquanto dormia, mas ele queria um final mais dramático para seu serviço; ele queria que o capitão compreendesse a totalidade da desgraça que se abateria sobre seu navio naquela noite. Entreri dirigiu-se para a porta que abria para o convés e pegou suas ferramentas e um pedaço de arame fino.

Poucos minutos depois, ele estava de volta à própria cabine, acordando Régis.

— Faça um único ruído e eu corto a sua língua — avisou ao halfling.

Régis por fim compreendeu o que estava acontecendo. Sem dúvida, a tri- população espalharia rumores sobre o assassino mortífero e seu amigo "doente", se chegasse as docas do Portal de Baldur, tornando impossível para Entreri conseguir-lhes passagens para o sul.

O assassino jamais permitiria que isso acontecesse, custasse o que custasse. Régis não pôde deixar de se sentir responsável pela carnificina daquela Ao lado de Entreri, ele avançou abatido, sem fazer ruído, através do alojamento, percebendo a ausência de roncões e o silêncio lá atrás na cozinha. O dia estava quase amanhecendo, com certeza o cozinheiro estaria atarefado, preparando a refeição matinal. Mas não se ouvia nenhum cantarolar através da porta entreaberta da cozinha.

Em Águas Profundas o navio tinha estocado combustível suficiente para chegar até Calimporto, por isso ainda havia barris no porão. Entreri abriu o alçapão e içou dois dos pesados barris. Depois quebrou o lacre de um deles e o chutou para que ele saísse rolando pelos alojamentos, espalhando o óleo pelo caminho. Em seguida, carregou o outro - arrastando junto a Régis, que estava quase desfalecendo de medo e tentando recuar - pela borda do navio, espalhando o óleo com mais vagar e concentrando o jorro em um arco estreito ao redor da porta da cabine do capitão.

— Entre — ordenou a Régis, indicando o único bote a remo que estava pendurado para fora por uma talha a estibordo. — E leve isto — ele disse, entregando uma sacolinha ao halfling.

A bile subiu pela garganta de Régis quando ele pensou no que havia dentro da sacolinha, mas assim mesmo ele a pegou e a segurou com firmeza, certo de que se ele a perdesse, Entreri simplesmente pegaria outro.

O assassino saltou com leveza sobre o convés, ao mesmo tempo em que preparava uma tocha. Régis o observava horrorizado e estremeceu ao ver a expressão fria em sua face taciturna ao jogar a tocha para baixo, pela escada que levava aos alojamentos encharcados de óleo. Satisfeito ao ver as chamas ganharem vida com furor, Entreri, inflexível, correu de volta pelo convés até a porta do capitão.

— Adeus! — foi a única explicação que ele deu ao esmurrar a porta. Em duas passadas ele alcançou o bote.

O capitão pulou da cama, lutando para se orientar. O navio estava estranhamente silencioso, exceto pelo crepitar revelador e pequenas colunas de fumaça que subiam através das tábuas do soalho.

Com a espada em punho, o capitão puxou o ferrolho e abriu a porta num repelão. Olhou em volta desesperadamente, chamando por sua tripulação. O fogo ainda não havia alcançado o convés, mas ficou evidente para ele - como ficaria para qualquer observador - que o navio estava em chamas. Começando a suspeitar da terrível verdade, o capitão precipitou-se para fora, vestido apenas com seu

camisolão de dormir.

Ele sentiu o repuxão do arame estendido diante da porta da cabine e sorriu, compreendendo o que acontecia, enquanto o arame penetrava fundo em seu tornozelo desprotegido. Ele se estatelou de cara no convés e sua espada caiu mais à frente. Um odor encheu suas narinas e ele percebeu instantaneamente as implicações mortais daquele líquido viscoso que empapava suas vestes. Ele tentou alcançar a espada e fincou as unhas no convés de madeira numa tentativa fútil de se arrastar, até seus dedos sangrarem.

Uma língua de fogo saltou entre as tábuas do soalho.

Os ruídos ecoavam lúgubres pela vastidão do mar aberto, principalmente no vazio escuro da noite. Um som encheu os ouvidos de Entreri e de Régis enquanto o assassino impelia o pequeno bote contra as correntes ao Chiontar. Esse som atravessou até a balbúrdia que reinava nas tavernas alinhadas ao longo das docas do Portal de Baldur, a quase um quilômetro de distância.

Como se estivesse sendo amplificado pelos gritos mudos de protesto da tripulação morta - e pelo próprio navio moribundo - uma única voz agonizante gritou por todos eles.

Depois só restou o crepitar do fogo.

Entreri e Régis chegaram a pé ao Portal de Baldur logo após o raiar do dia. Eles haviam entrado com o pequeno bote a remo por uma enseada algumas centenas de metros rio abaixo e depois o afundaram. Entreri não queria deixar nenhum vestígio que pudesse ligá-los ao desastre da noite anterior.

— Vai ser ótimo chegar em casa — falou o assassino para Régis enquanto caminhavam pela longa extensão das docas na cidade baixa. Ele guiou o olhar do halfling até um enorme navio mercante atracado em um dos cais externos.

— Você reconhece o galhardete?

Régis olhou para a bandeira que tremulava no topo da embarcação, um campo dourado cortado por linhas oblíquas azuis, o emblema de Calimporto.

— Os mercadores de Calimshan nunca transportam passageiros a bordo — ele lembrou ao assassino, na esperança de desfazer a atitude arrogante de Entreri.

— Eles farão uma exceção — retrucou o assassino, tirando o pendente de rubi do bolso interno do gibão de couro e colocando-o ao lado de seu sorriso sinistro.

Régis ficou novamente em silêncio. Ele conhecia bem o poder do rubi e não tinha como contradizer o assassino.

Com passadas seguras e diretas, que revelavam já ter estado com frequência no Portal de Baldur, Entreri guiou Régis até o escritório do capitão do porto, um pequeno barracão logo depois dos atracadouros. Régis o seguiu obediente, embora seus pensamentos não estivessem focalizados nos acontecimentos presentes. Ele ainda estava transtornado pelo pesadelo da tragédia da noite anterior, tentando assimilar sua própria participação na morte de vinte e seis homens. Ele mal olhou para o capitão do porto, nem prestou atenção ao seu nome.

Mas Régis percebeu, após apenas alguns segundos de conversa, que Entreri tinha captado a total atenção do homem sob a magia hipnótica do pendente de rubi. Aborrecido com o domínio que Entreri havia desenvolvido sobre os poderes do pendente, o halfling deixou sua mente vagar para longe da reunião. Seus pensamentos voltaram-se novamente para seus amigos e seu lar, embora ele agora olhasse para trás com tristeza, não com esperança. Teriam Drizzt e Wulfgar conseguido escapar dos horrores do Salão de Mitral e será que eles agora estariam em seu encalço? Observando Entreri em ação e sabendo que logo mais ele estaria de volta às fronteiras do reino de Pûk, Régis quase preferia que eles não estivessem vindo em seu auxílio. Quanto sangue mais iria manchar suas mãos pequeninas?

Pouco a pouco, Régis tornou a se concentrar no que acontecia à sua volta, ouvindo parcialmente a conversa e dizendo a si próprio que deveria ficar atento para não deixar escapar alguma informação importante.

— Quando eles partirão? — perguntava Entreri.

Régis aguçou os ouvidos. O tempo era importante. Talvez seus amigos o alcançassem ali, onde ainda estavam, a mais de mil e quinhentos quilômetros da fortaleza do Paxá Pûk.

— Em uma semana — respondeu o fiscal do porto, sem piscar os olhos ou sequer desviá-los do espetáculo proporcionado pelo rubi em constante revolução.

— Muito tempo — murmurou o assassino, baixinho. Em seguida, dirigiu-se ao fiscal: — Quero ter uma reunião com o capitão.

— Posso providenciar.

— Esta noite... aqui mesmo.

O fiscal do porto assentiu.

— E mais um favor, meu amigo — disse Entreri com um sorriso

simulado. — Você fiscaliza todos os navios que chegam ao porto?

— É o meu trabalho — respondeu o homem entorpecido.

— E, com certeza, você tem vigias nos portões também? — perguntou Entreri, com uma piscadela.

— Tenho muitos amigos — replicou o fiscal do porto. — Não acontece nada no Portal de Baldur sem que eu tome conhecimento.

Entreri olhou para Régis.

— Dê para ele — ordenou.

Régis, sem entender, respondeu à ordem com uma expressão vazia.

— A sacolinha — explicou o assassino, usando o mesmo tom despreocupado que marcara sua conversa com o fiscal incauto.

Régis estreitou os olhos e não se mexeu, num ato de desafio como nunca se atrevera ante seu captor.

— A bolsa — reiterou Entreri, agora com um timbre mortalmente sério. Nosso presente para seus amigos. Régis hesitou por apenas um segundo e depois atirou a pequena bolsa Para o fiscal do porto.

— Indague em todos os navios e a todos os que chegarem ao Portal de Baldur — explicou Entreri ao fiscal. — Procure por um grupo de viajantes - são dois, pelo menos; um deles um elfo, provavelmente encapuzado num disfarce, e o outro um gigantesco bárbaro de cabelos louros. Procure por eles, meu amigo. Encontre o aventureiro que se chama Drizzt Do'Urden. Este presente deve ser visto somente por ele. Diga-lhe que eu o aguardarei em sua chegada a Calimporto...

E, lançando um olhar sinistro para Régis, acrescentou:

— Com mais presentes.

O capitão do porto colocou a sacolinha no bolso e assegurou a Entreri que não falharia na tarefa.

— Agora preciso ir — disse Entreri, puxando Régis para que ele ficasse em pé. — Voltaremos a nos encontrar esta noite —, lembrou ao capitão. — Uma hora após o pôr do sol.

Régis sabia que o Paxá Pûk tinha contatos no Portal de Baldur, mas estava surpreso ao ver quão bem o assassino parecia conhecer o lugar. Em menos de uma hora. Entreri havia arranjado o quarto e recrutado o serviço de dois rufiões para

ficarem de olho em Régis enquanto ele saía para tomar outras providências.

— Já está na hora de seu segundo truque? — perguntou a Régis maliciosamente um pouco antes de sair. Ele olhou os dois rufiões encostados à parede do outro lado do aposento, absortos num debate nada intelectual sobre as virtudes atribuídas a uma certa 'dama' local.

— Você não teria dificuldade em passar por eles — sussurrou Entreri.

Régis deu-lhe as costas, nem um pouco satisfeito com o humor macabro ao assassino.

— Lembre-se apenas, ladrãozinho, que assim que escapar, você estará nas ruas - nas sombras dos becos, onde não encontrará nenhum amigo e onde eu estarei esperando.

Régis olhou para os dois rufiões, agora engajados numa discussão acalorada. Provavelmente, ele poderia simplesmente sair pela porta naquele exato momento.

Jogou-se de volta na cama com um suspiro resignado e cruzou os braços por trás da cabeça meio desajeitadamente, com a ferroada penetrante em sua mão a lembrá-lo do preço de sua ousadia.

O Portal de Baldur era dividido em dois distritos: a cidade baixa, onde ficava o cais do porto, e a cidade alta, além da muralha interna, onde residiam os cidadãos mais importantes. Com o crescimento desenfreado do comércio ao longo da Costa da Espada, a cidade havia, literalmente, rompido suas fronteiras. Sua antiga muralha impunha um limite conveniente entre os marinheiros e aventureiros que estavam de passagem e invariavelmente vinham à terra e as residências permanentes da cidade. "Metade do caminho para todos os lugares" era uma frase comum ali, em referência à distância quase idêntica que o Portal se situava das duas maiores cidades da Costa da Espada, Calimporto, ao sul, e Águas Profundas, ao norte.

Em virtude do alvoroço e da agitação constantes que resultavam desse título, Entreri atraía pouca ou nenhuma atenção enquanto caminhava pelas alamedas em direção ao centro da cidade. Ele tinha um aliado lá, um poderoso mago chamado Oberon, que também era um associado do Paxá Pûk. A verdadeira lealdade de Oberon, como Entreri bem sabia, era para com o Paxá e, não havia dúvida de que o mago contataria prontamente o chefe da guilda de Calimporto para lhe fazer chegar as notícias sobre a recuperação do pendente e o retorno iminente de Entreri.

Mas Entreri pouco se importava que Pûk soubesse ou não que ele estava chegando. Sua atenção estava no que vinha atrás dele, em Drizzt Do'Urden, e

não na frente, em Pûk, e o mago poderia vir a ser de grande ajuda para descobrir o paradeiro de seus perseguidores.

Depois de uma reunião que durou o resto do dia, Entreri deixou a torre de Oberon e foi ao encontro do fiscal do porto para a entrevista marcada com o capitão do navio mercante de Calimporto. A expressão de Entreri voltava a demonstrar confiança e determinação; ele já deixara para trás o desafortunado incidente da noite anterior e tudo voltara a correr tranqüilamente. Ao se aproximar do barracão, ele pegou o pendente de rubi.

Uma semana era tempo demais.

Régis não se surpreendeu nem um pouco quando, mais tarde naquela mesma noite, Entreri voltou ao quarto e anunciou que "persuadira" o capitão da embarcação de Calimporto a alterar seu cronograma.

Eles partiriam em três dias.

EPÍLOGO

Wulfgar içou e retesou as cordas, tentando manter a vela mestra cheia com o vento escasso que soprava no oceano naquele momento, enquanto a tripulação do Dríade do Mar o olhava com assombro. As correntes do Chiontar corriam contra o navio, e qualquer capitão mais sensato teria baixado a âncora para esperar por uma brisa mais favorável para levá-los até o porto. Mas Wulfgar, sob a tutela de um velho lobo do mar chamado Mirky, estava fazendo um trabalho de mestre. Os atracadouros individuais do Portal de Baldur já estavam a vista e o Dríade do Mar, sob os aplausos de dezenas de marinheiros que observavam a monumental empreitada, logo atracaria.

— Gostaria de ter dez iguais a ele em minha tripulação — comentou o Capitão Deudermont com Drizzt.

O drow sorriu, sempre impressionado com a força descomunal de seu jovem amigo.

— Ele parece estar se divertindo. Nunca pensei que ele se sairia bem como marinheiro.

— Nem eu — replicou Deudermont. — Pensei que sua força só nos seria útil no caso de nos depararmos com piratas. Mas Wulfgar encontrou seus pés de marinheiro desde o começo da viagem.

E ele aprecia o desafio — acrescentou Drizzt. — O mar aberto e a resistência da água e do vento testam-no de maneiras totalmente diferentes das que ele conhece.

Ele se sai melhor do que muitos — replicou Deudermont. O experiente capitão olhou rio abaixo, na direção onde o mar aberto os aguardava.

Você e seu amigo só fizeram uma jornada curta ao longo da costa. Vocês ainda não têm nem idéia do verdadeiro significado da vastidão e do poder do mar aberto.

Drizzt olhou para Deudermont com sincera admiração e até um pouco de inveja. O capitão era um homem ativo, mas temperava seu orgulho com o raciocínio prático. E aquela aceitação, aquela compreensão profunda de seu lugar no mundo, davam ao capitão a maior vantagem que qualquer homem poderia ganhar sobre o oceano indômito. Drizzt seguiu o olhar ansioso do capitão e devaneou sobre esse misterioso fascínio que o mar aberto parecia exercer sobre tantas pessoas.

Ele avaliou as últimas palavras de Deudermont.

— Quem sabe, um dia — murmurou baixinho.

Eles já estavam bastante próximos agora, e Wulfgar afrouxou o esforço e desabou exausto, sobre o convés. A tripulação trabalhava alvoroçadamente para completar a atracação, mas cada um deles parou pelo menos uma vez para dar um tapinha de reconhecimento nos ombros do imenso bárbaro. Wulfgar estava cansado demais para sequer responder aos cumprimentos.

— Ficaremos dois dias aqui — Deudermont disse para Drizzt. — Deveria ser uma semana, mas estou ciente de sua pressa. Conversei com a tripulação ontem à noite e todos - sem exceção - concordaram em zarparmos o mais breve possível.

— Nossos profundos agradecimentos a eles e ao senhor — disse Drizzt com sinceridade.

Nesse momento, um homem franzino, bem vestido, aproximou-se em passo rápido pelo cais.

— Ó de bordo no Dríade do Mar! — ele gritou. — É Deudermont quem está no comando?

— Este é Pellman, o capitão do porto — explicou o capitão para Drizzt. — Ele mesmo! — gritou de volta para o capitão do porto. — E contente de ver Pellman, também!

— Bela atracação, Capitão — berrou Pellman. — E uma das melhores arrancadas que eu já assisti! Quanto tempo ficarão no porto?

— Dois dias — respondeu Deudermont. — Em seguida zarparemos rumo ao sul.

Então ele fez uma pausa por um momento, como se estivesse tentando se lembrar de alguma coisa. Depois fez a mesma pergunta que fizera a cada navio que atracara nos últimos dias, a pergunta que Entreri implantara em sua mente.

— Procuro por dois aventureiros — disse para Deudermont. — Você os viu?

Deudermont olhou para Drizzt, de certo modo adivinhando, assim como o drow, que aquela pergunta era mais do que simples coincidência.

— Drizzt Do'Urden e Wulfgar são os nomes deles — explicou Pellman.

Mas eles podem estar usando nomes diferentes. Um é pequeno e misterioso - um elfo - e o outro é um gigante tão forte quanto qualquer homem vivo!

— Algum problema? — Deudermont perguntou.

— Nada disso. — respondeu Pellman. — Um recado.

Wulfgar se aproximara de Drizzt e ouvira a última parte da conversa. Deudermont olhou para Drizzt em busca de instruções.

— A decisão é sua.

Drizzt tinha certeza de que Entreri não teria armado nenhuma armadilha perigosa para eles; ele sabia que o assassino pretendia lutar com eles, ou pelo menos com ele, pessoalmente.

— Falaremos com o homem — respondeu.

— Eles estão comigo — berrou Deudermont para Pellman. — Foi Wulfgar — ele olhou para o bárbaro, deu uma piscada e depois repetiu a descrição de Pellman — tão forte quanto qualquer homem vivo, quem deu a arrancada!

Deudermont conduziu-os até a amurada.

— Se houver problemas, farei o que estiver a meu alcance para resgatá-los — falou baixinho. — E podemos aguardar até duas semanas no porto, se houver necessidade.

— Mais uma vez lhe agradecemos — replicou Drizzt. — Não há dúvidas de que Orlpar de Águas Profundas nos colocou nas mãos certas.

— Deixe o nome daquele miserável de fora — disse Deudermont. — Raras foram as vezes em que os resultados de minhas tratativas com ele foram tão afortunados! Até logo. Se quiserem, podem voltar ao navio e dormir aqui.

— Drizzt e Wulfgar caminharam com cautela até onde se encontrava o capitão do porto, o bárbaro à frente. Drizzt procurava por qualquer sinal de emboscada.

— Nós somos os dois a quem o senhor procura — disse Wulfgar ríspido, postando-se altaneiro diante do sujeito franzino.

— Saudações! — disse Pellman com um sorriso apaziguador. Ele mexeu no bolso. — Encontrei um conhecido seu — explicou — um homem moreno com um lacaio halfling.

Drizzt remexeu-se ao lado de Wulfgar e eles trocaram olhares inquietos.

— Ele deixou isto aqui — continuou Pellman, entregando a pequena bolsa a Wulfgar. — E me encarregou de dizer-lhes que ele os aguarda em Calimporto.

Wulfgar segurou a sacolinha hesitante, como se estivesse esperando ela explodir em sua cara.

— Nós lhe agradecemos — disse Drizzt para Pellman. — E diremos a nosso conhecido que o senhor desempenhou sua tarefa com perfeição.

Pellman assentiu, fez uma reverência e depois virou-se para voltar a seus deveres. Mas antes, ele se deu conta subitamente, havia outra missão a completar, uma ordem subconsciente à qual ele não conseguia resistir. Seguindo as ordens de Entreri, o capitão do porto saiu do cais e caminhou em direção à cidade alta.

Para a casa de Oberon.

Drizzt conduziu Wulfgar para um lado, afastando-se do espaço aberto. Ao ver o aspecto pálido do bárbaro, ele pegou a pequena sacola e afrouxou a cordinha que a fechava, mantendo-a o mais afastada possível. Com um dar de ombros para Wulfgar que se afastara um passo, Drizzt abaixou a sacolinha até o nível da cintura e deu uma espiada dentro dela.

Wulfgar se aproximou, curioso e preocupado ao ver os ombros de Drizzt descaírem. O drow olhou para ele com uma resignação desamparada e virou a sacolinha para mostrar-lhe o conteúdo.

Um dedo de halfling.

LIVRO II

ALIADOS

O mundo está cheio de rufiões. O mundo está cheio de pessoas de bem. Estas duas afirmativas são verdadeiras, creio eu, porque dentre a maior parte das pessoas que conheci coexistem os pontos de partida para essas duas correntes de comportamento aparentemente díspares.

Algumas pessoas são tímidas demais para chegarem a se tornar rufiões, é claro, outras são excessivamente bondosas, assim como tem gente que é mal humorada demais para permitir que suas boas qualidades se evidenciem. Mas a estrutura emocional da maioria de nós se situa em algum ponto intermediário, numa região de tons acinzentados que podem vir a se tornar mais claros ou mais escuros com muita facilidade, pela simples interação. A raça é certamente capaz de alterar esse tom - como isso ficou claro para mim desde que o caminho que escolhi me trouxe ao mundo da superfície! Um elfo se afasta, sem disfarçar, à aproximação de um anão, e um anão pode vir a fazer o mesmo, ou até cuspir no chão, se a situação for inversa.

Às vezes, essas reações instintivas são difíceis de superar, às vezes elas são permanentes, mas para além da raça e da aparência, bem como de outras coisas que estão fora de nosso controle, eu aprendi que há algumas decisões bem claras que eu posso tomar quanto ao tipo de atitude com que tratarei aos demais.

A chave para esta questão, creio eu, é o respeito.

Quando estava em Luskan com Wulfgar, nós entramos numa taverna lotada de rufiões, homens acostumados a resolver as coisas com seus punhos e armas praticamente o tempo todo. Por outro lado, um outro amigo meu, o Capitão Deudermont do Dríade do Mar um freqüentador regular de estabelecimentos deste tipo, raramente, aliás muito raramente, chega a se envolver numa discussão ainda que verbal. Por que isso acontece? Porque um homem como Deudermont, uma pessoa dotada, obviamente (como denotam suas maneiras e seu modo de vestir), de recursos, um homem de família respeitável, não se vê engajado em brigas com tanta freqüência como os outros? Ele costuma entrar em tavernas sozinho e se acomodar sossegado ao balcão do bar, e embora mal diga uma ou outra palavra, ele certamente se destaca entre os clientes habituais.

Será o medo o que mantém os rufiões afastados desse homem? Será

que eles temem no caso de se meterem com Deudermont, receberão o troco das mãos de sua tripulação? Ou será que Deudermont simplesmente traz consigo uma reputação de tamanha ferocidade que por si só assusta qualquer desafiante em potencial?

Nem um, nem outro, eu diria. Não há dúvidas de que o capitão do Driade do Mar seja um guerreiro de primeira, mas isso não é motivo que detenha os valentões das tavernas; na verdade, entre essa gente, uma reputação de grande lutador serve como um convite ainda maior a desafios. E, embora a tripulação de Deudermont seja formidável em todos os sentidos, homens muito mais poderosos e bem relacionados já foram encontrados mortos nos esgotos de Luskan.

Não, o que mantém o Capitão Deudermont a salvo é sua capacidade de demonstrar respeito por qualquer pessoa que ele encontre. É um homem cativante, que refreia bem sua altivez. Em um encontro, ele demonstra respeito desde o começo e continua a comportar-se assim até a outra pessoa deixar de merecê-lo. Esta é uma maneira muito diferente daquela como a maioria das pessoas encara o mundo. Muitas pessoas fazem questão de frisar que o seu respeito deve ser conquistado, e com boa parte delas, como tive a oportunidade de observar, esta não é uma tarefa fácil! Muitas, e eu incluo Bruenor e Wulfgar neste rol, exigem que qualquer um que esteja interessado na sua amizade primeiro ganhe o seu respeito; além de entender este ponto de vista, eu também costumava agir de modo parecido.

Em minha viagem rumo ao sul no Driade do Mar, porém, o Capitão Deudermont me deu uma verdadeira lição; ele me fez perceber, sem mencionar uma única palavra sobre o assunto, que exigir que uma pessoa conquiste o seu respeito é, por si só, um ato de arrogância, um modo de dar-se importância que, por sua própria natureza, implica que o seu respeito é algo digno de ser ganho.

Deudermont adota a abordagem diametralmente oposta, de aceitação e sem pré-julgamentos. Pode até parecer uma alternativa sutil demais, mas com certeza não é. O homem deveria ser consagrado rei, digo eu, pois ele aprendeu o segredo da paz. Quando o Capitão Deudermont, vestido com refinamento, adentra uma taverna de rufiões rústicos comuns, a maior parte dos que estão lá dentro, e a sociedade como um todo, o encara como um superior. No entanto, ao interagir com essas pessoas, sua atitude não permeia o menor ar de superioridade. A seus olhos e em seu coração, ele se considera entre iguais, entre outras criaturas inteligentes cujos caminhos levaram a um lugar diferente - não melhor ou pior - do que ele ocupa. E ao tratar com respeito esses homens cujo único pensamento seria o de extirpar-lhe o coração, ele os desarma, anula qualquer motivo que eles pudessem

ter para brigar com ele.

Mas há muito mais por trás disso: o Capitão Deudermont é capaz de agir assim porque ele tenta, com sinceridade, enxergar o mundo através dos olhos dos outros. Ele é um homem empático, um homem que festeja a diversidade entre as pessoas, ao invés de temer as diferenças.

Como é rica a sua vida! Quão cheia de encantamento e vasta de experiências!

O Capitão Deudermont me ensinou essas coisas por meio de seu exemplo. O respeito é uma das necessidades mais básicas dos seres racionais, principalmente os seres humanos. Um insulto só é considerado um insulto, porque ele é um ataque ao respeito, uma ameaça a auto-estima e àquela que é uma das mais perigosas qualidades: o orgulho.

Então, agora, quando eu conheço uma pessoa, ela não precisa conquistar o meu respeito. Eu o concedo, com satisfação e boa vontade, na esperança de que, ao fazê-lo, terei oportunidade de aprender ainda mais sobre esse mundo maravilhoso que me cerca, de ampliar ainda mais as minhas experiências.

Certamente, algumas pessoas poderão vir a encarar isso como uma fraqueza ou uma covardia, vão interpretar minhas intenções erroneamente como uma purificação, em vez de uma aceitação de igualdade de valor. Mas não é o medo que guia minhas ações — já vi batalhas demais para continuar a temê-las - é a esperança.

A esperança de que encontrarei um outro Bruenor, ou outra Cattiebrie, pois aprendi que amigos verdadeiros nunca são demais.

For isso, eu lhe ofereço meu respeito, e será preciso muito para que você venha a perdê-lo. Mas, se isto acontecer, se você preferir considerar isso uma fraqueza e se aproveitar de sua suposta vantagem, bem...

Talvez, então, eu lhe apresente Guenwyvar.

— Drizzt Do'Urden

7 AGITAÇÃO

A primeira coisa que ele percebeu foi a ausência do vento. Ele ficara deitado hora após hora em seu poleiro no alto da chaminé, e durante todo esse tempo, mesmo num estado de semi-consciência, ele sentira a presença do vento incessante. Vento que transportara sua mente de volta ao Vale do Vento Gélido, seu lar por quase dois séculos. Mas Bruenor não encontrara consolo no lamento lúgubre da ventania, um lembrete constante de sua situação precária e o último som que ele pensou que ouviria.

Mas agora não o ouvia mais. Somente o crepitar de uma fogueira próxima quebrava a silenciosa tranquilidade. Bruenor ergueu uma pálpebra pesada e fitou as chamas distraidamente, tentando descobrir onde se encontrava e em que condições. Ele se sentia aquecido e confortável, com uma manta pesada a cobri-lo, envolvendo-o até os ombros. E ele estava em um aposento fechado - as chamas ardiam em uma lareira e não numa fogueira ao relento.

O olhar de Bruenor vagou até o lado da lareira e se focalizou numa pilha de equipamento organizada com capricho.

O seu equipamento!

O elmo de um chifre só, a cimitarra de Drizzt, a armadura de mitral e o machado de batalha e o escudo reluzente recém-adquiridos. Ele estava deitado sob a manta, vestido apenas com um camisolão acetinado.

Sentindo-se subitamente muito vulnerável, Bruenor soergueu-se apoiado aos cotovelos.

Uma onda de escuridão toldou sua visão e ele sentiu a cabeça girar em círculos nauseantes. Caiu pesadamente de costas.

Sua visão retornou por um breve momento, suficiente apenas para registrar a forma de uma bela mulher alta e esguia ajoelhando-se a seu lado. O cabelo longo, reluzindo como prata à luz do fogo resvalou-lhe o rosto.

— Veneno de aranha — ela disse com suavidade. — O suficiente para matar qualquer um, mas não um anão.

Depois disso, a escuridão voltou.

Bruenor tornou a despertar algumas horas mais tarde, dessa vez sentindo-se mais forte e mais alerta. Tentando não se remexer para não atrair

atenção, ele entreabriu um olho e examinou o local, conferindo a pilha em primeiro lugar. Satisfeito por ver que todo seu equipamento se encontrava lá, virou a cabeça lentamente para o outro lado.

Ele estava em um aposento pequeno, aparentemente numa construção de um único cômodo, pois a única porta visível parecia conduzir ao exterior. A mulher que vira antes - embora até aquele momento Bruenor não tinha muita certeza de que aquela imagem não passara de um sonho - estava em pé ao lado da porta, fitando o céu noturno pela única janela do aposento. Seus cabelos eram realmente prateados. Bruenor viu que aquele matiz não resultava do brilho rutilante das chamas. Tampouco era o prateado devido ao encanecimento natural da velhice; o brilho dessas madeixas fulgurava com vibrante vivacidade.

— Dá licença, gentil senhora — resmungou o anão com voz hesitante. A mulher se voltou e olhou para ele com curiosidade.

— Será que dá prá eu comer uma coisinha? — perguntou Bruenor, sempre atento às suas prioridades.

A mulher deslizou pelo aposento e ajudou Bruenor a sentar-se. Mais uma vez a onda de escuridão fez a cabeça do anão rodar, mas ele conseguiu escapar ao torvelinho.

— Só mesmo um anão! — murmurou a mulher, atônita ao ver como Bruenor superara aquela provação.

Ele ergueu a cabeça para olhá-la.

— Eu conheço a senhora, dona, mas não 'tô conseguindo encontrar o seu nome na minha cabeça.

— Isso não importa — replicou a mulher. — Você passou por muita coisa, Bruenor Martelo de Batalha.

A menção de seu nome, Bruenor ergueu ainda mais a cabeça e inclinou-a mas a mulher fez com que ele ficasse parado e prosseguiu:

— Tratei seus ferimentos o melhor que pude, embora temesse ter chegado tarde demais para sanar os males causados pelo veneno da aranha.

Bruenor olhou para o antebraço envolto em bandagens, revivendo os momentos terríveis de seu encontro com a aranha gigante.

— Quanto tempo faz?

— Não sei bem quanto tempo você ficou deitado sobre a grade quebrada

— respondeu a mulher. — Mas você já está descansando aqui há pouco mais de três dias - tempo demais para o gosto do seu estômago! Vou preparar algo para você comer.

Ela começou a se levantar, mas Bruenor agarrou seu braço.

— Onde estamos?

O sorriso da senhora fez com que ele afrouxasse a mão.

— Numa clareira não muito longe da grade. Tive medo de movê-lo muito.

Bruenor não entendeu direito.

— Na casa da senhora?

— Oh, não! — riu a mulher, levantando-se. — Uma criação, e apenas temporária. Ela desaparecerá ao raiar do dia se você se sentir em condições de viajar.

A menção de magia despertou-lhe a memória.

— 'Cê é a Senhora de Lua Argêntea! — proclamou Bruenor, reconhecendo-a.

— Claraluna Alustriel — assentiu a mulher com uma medida delicada. — Meus cumprimentos, nobre Rei.

— Rei? — repetiu Bruenor num tom desgostoso. — Meus salões por certo vão ficar é pr'aquela ralé.

— Isso nós veremos — retrucou Alustriel.

Mas Bruenor não a escutou. Seus pensamentos não estavam no Salão de Mitral, e sim em Drizzt, Wulfgar, Régis e, principalmente em Cattiebrie, a alegria de sua vida.

— Meus amigos — perguntou em tom de súplica. — 'Cê sabe dos meus amigos?

— Fique descansado — respondeu Alustriel. — Eles escaparam dos salões. Todos eles.

— Até o drow? Alustriel anuiu.

Drizzt Do'Urden não estava predestinado a perecer na casa de seu melhor amigo.

A familiaridade com que Alustriel se referiu a Drizzt despertou outra lembrança no anão.

— 'Cê já se encontrou com ele —, ele disse — quando a gente 'tava a caminho do Salão de Mitral. 'Cê nos mostrou o caminho. É por isso que cê sabe o meu nome.

— E por isso, também, sabia onde procurar por você — acrescentou Alustriel. — Seus amigos, estão extremamente pesarosos, pois pensam que você morreu. Mas eu sou uma maga dotada de algum talento, e sou capaz de conversar com outros mundos que muitas vezes nos trazem revelações surpreendentes. Quando o espectro de Morkai, um antigo associado meu que já partiu deste mundo há alguns anos, me apresentou a imagem de um anão caído, com o corpo parcialmente para fora de um buraco na encosta de uma montanha, eu logo soube o destino de Bruenor Martelo de Batalha. Minha única esperança era chegar a tempo.

— Bah! 'Tô novo em folha! — Bruenor bufou petulante, batendo no peito com o punho.

Ao mudar de posição, uma dor aguda na nádega o fez retrair-se surpreso.

— Um virote de besta — explicou Alustriel.

Bruenor pensou por um momento. Ele não se recordava de ter sido atingido, embora a lembrança de sua fuga da cidade subterrânea estivesse perfeitamente clara em sua mente. Deu de ombros e atribuiu isso à cegueira provocada por sua ânsia pelo combate.

— Então um daqueles cinzentos nojentos me acertou — começou a dizer, mas sentiu-se ruborizar e desviou os olhos ao pensar que aquela mulher desencravarara o virote de seu traseiro.

Alustriel, sempre gentil, mudou de assunto.

— Coma seu jantar e descanse — instruiu. — Seus amigos estão bem ... por enquanto.

— Onde...

Alustriel ergueu a mão, interrompendo-o.

— Meu conhecimento sobre a situação é limitado — explicou. — Logo você terá suas respostas. Pela manhã eu o levarei a Sela Longa, onde está Cattiebrie. Ela poderá informá-lo melhor do que eu.

Bruenor desejou poder partir imediatamente ao encontro da garota humana que ele resgatara das ruínas deixadas por um ataque dos goblins e a quem criara como uma filha, para poder esmagá-la num abraço apertado e dizer-lhe que tudo estava bem. Mas ele lembrou a si mesmo que há bem pouco tempo praticamente perdera a esperança de jamais tornar a ver Cattiebrie, por isso podia muito bem esperar mais uma noite.

Todos os temores, inquietação e ansiedade que ele sentira se desvaneceram na serenidade do sono a que se rendeu, exausto, logo após a refeição. Alustriel ficou velando por ele até que seus roncos satisfeitos ressoaram por todo o abrigo mágico.

Contente em constatar que somente um dorminhoco saudável conseguiria rressonar tão ruidosamente, a Senhora de Lua Argêntea recostou-se contra a parede e cerrou os olhos.

Tinham sido três longos dias.

Bruenor observava assombrado enquanto a estrutura que o cercava se desvanecia à primeira luz da alvorada, como se a escuridão da noite houvesse emprestado o material tangível para a sua construção. Ele se voltou para falar a Alustriel, mas viu que ela estava no meio de uma conjuração mágica, de frente para o horizonte que se tingia de rosa, e estendendo os braços como se tentasse agarrar os raios de luz.

Ela juntou firmemente as mãos e as trouxe para perto dos lábios, sussurrando o encantamento dentro delas. Depois, ela lançou a luz capturada num movimento rápido a sua frente, proclamando alto as palavras finais da conjuração "Eqüino chamejante!" Uma esfera vermelho brilhante atingiu a pedra e explodiu numa chuva de fogo, transformando-se quase instantaneamente em uma carruagem flamejante puxada por dois cavalos. Suas imagens dançavam com o fogo que lhes dava forma, mas não queimavam o chão.

— Pegue suas coisas — ela instruiu Bruenor. — É hora de partirmos.

Bruenor ficou imóvel durante mais um momento. Ele nunca havia apreciado a magia além daquela utilizada para fortalecer armas e armaduras, mas também nunca negara sua utilidade. Reuniu seu equipamento, sem se preocupar em envergar a armadura ou o escudo e juntou-se a Alustriel. Ele seguiu a maga, com certa relutância para dentro da carruagem, mas ela não queimava e era tão sólida quanto madeira ao toque.

Alustriel segurou as rédeas faiscantes em suas mãos esguias e incitou a

parelha. Um único salto alçou-os ao céu matutino e eles dispararam, primeiro para oeste, rodeando a encosta principal da montanha, e depois para o sul.

O anão, estarecido, largou o equipamento a seus pés e com o queixo grudado ao peito agarrou-se no lado da carruagem. As montanhas passavam por baixo dele; ele viu as ruínas de Assento de Pedra, a antiga cidade dos anões, num momento bem abaixo, e no segundo seguinte já ao longe. A carruagem zuniu com estrépito sobre as pradarias abertas e deslizou rumo ao oeste ao longo da fronteira setentrional dos Urzais dos Trolls. Bruenor já relaxara o suficiente para praguejar ao passarem sobre a cidade de Nesme, ao lembrar-se do tratamento nada hospitaleiro que ele e seus amigos haviam recebido da patrulha local. Eles passaram sobre a bacia do Rio Dessarin, serpeando como uma cobra reluzente pelos campos, e Bruenor viu um grande acampamento de bárbaros bem ao norte.

Alustriel conduziu a carruagem flamejante para o sul novamente e, apenas alguns segundos depois, a famosa Mansão de Hera da Colina Harpell, em Sela Longa, surgiu diante eles.

Uma multidão de magos curiosos se reuniu no topo da colina para acompanhar a aproximação da carruagem, saudando-a com sobriedade - procurando manter um ar de distinção - como sempre faziam quando a Senhora Alustriel os agraciava com sua presença. Uma face no meio da multidão empalideceu ao extremo quando a barba ruiva, o nariz pontudo e o elmo de um chifre só de Bruenor Martelo de Batalha ficou à vista.

— Mas ... câ ... ã ... morreu ... caiu — gaguejou Harkle Harpell quando Bruenor saltou da parte traseira da carruagem.

— É bom ver você, também — cumprimentou Bruenor, vestido somente com o camisolão de dormir e seu elmo. Ele arrastou seu equipamento para fora da carruagem e jogou a pilha aos pés de Harkle.

— Cadê a minha menina?

— Sim, sim ... a menina ... Cattiebrie ... ã ... onde? Ah! Está lá! — balbuciou, confuso, com os dedos de uma das mãos tamborilando nervosamente no lábio interior.

— Venha, sim, sim. Venha! — Ele agarrou a mão de Bruenor e arrastou-o apressado em direção à Mansão de Hera.

Eles encontraram Cattiebrie, que acabara de se levantar da cama, vestida com uma bata felpuda, arrastando os pés por um longo corredor. No momento em que a moça viu Bruenor correndo para ela, seus olhos se arregalaram,

ela derrubou a toalha que trazia e seus braços ficaram caídos ao longo do corpo. Ele mergulhou o rosto nela, abraçando-a pela cintura com tanta força que a deixou sem ar. Assim que ela se recuperou do choque, retribuiu o abraço com dez vezes mais força.

— Minhas preces — ela balbuciou com a voz entrecortada pelos soluços. — Pelos deuses! Pensei que cê 'tava morto!

Bruenor não respondeu, tentando manter-se firme. Suas lágrimas estavam encharcando a bata de Cattiebrie e ele sentia os olhos de uma multi- dão de Harpells atrás deles. Constrangido, ele abriu uma porta próxima, surpreendendo um Harpell semivestido, nu até a cintura.

— Com licen... — começou o mago, mas Bruenor agarrou seu ombro e o puxou para o corredor, ao mesmo tempo em que empurrava Cattiebrie para dentro do aposento. A porta bateu na cara do mago quando ele voltava para o quarto. Olhou desamparado para seus familiares ali reunidos, mas os sorrisos largos e as gargalhadas que irromperam deixaram claro que eles não iriam dar-lhe nenhuma ajuda. Dando de ombros, o mago foi tratar de seus assuntos matinais como se nada demais houvesse acontecido.

Era a primeira vez que Cattiebrie via o estóico anão chorar de verdade. Bruenor não se importava e, fosse como fosse, não havia nada que pudesse fazer para impedir a cena.

— Minhas preces, também — ele sussurrou para sua amada filha, a criança humana que ele tomara a seus cuidados há mais de quinze anos.

— Se a gente soubesse... — começou Cattiebrie, mas Bruenor colocou um dedo gentilmente sobre seus lábios para silenciá-la. Nada daquilo importava, pois Bruenor sabia muito bem que se Cattiebrie e os outros tivessem suspeitado que ele estava vivo, jamais o teriam deixado para trás.

— 'Tá claro que num sei como não morri — replicou o anão. — Nenhuma fagulha de fogo encostou na minha pele. Estremeceu ao lembrar-se das semanas que passara sozinho nas minas do Salão de Mitral.

— Num vamos mais falar daquele lugar — implorou. — É passado, para mim. E no passado ficará.

Cattiebrie, sabendo da aproximação dos exércitos que vinham reivindicar o lar dos anões, começou a sacudir a cabeça, mas Bruenor não percebeu o movimento.

— E os meus amigos? — perguntou à moça. — Vi uns olhos de drow enquanto caía.

— Drizzt está vivo —, respondeu Cattiebrie — assim como o assassino que perseguia Régis. Ele chegou à saliência logo depois que cê caiu e carregou o pequenino.

— Ronca-bucho? — engasgou-se Bruenor.

— É, e o gato do drow também.

— Num 'tá morto, né?

— Não... acho que não — respondeu depressa. — Ainda não. Drizzt e Wulfgar perseguiram o miserável para o sul, pois sabem que seu destino é Calimporto.

— Uma longa jornada — murmurou Bruenor. Olhou confuso para Cattiebrie. — Mas pensei que cê ia com eles.

— Tenho meus próprios assuntos — replicou Cattiebrie com expressão séria. — Uma dívida a pagar.

— Bruenor compreendeu imediatamente. — O Salão de Mitral? — engasgou-se. — 'Cê pretendia voltar, prá vingar eu?

Cattiebrie assentiu sem pestanejar.

— Cê é biruta, menina! — disse Bruenor. — E o drow ia deixar cê ir sozinha?

— Sozinha? — repetiu a moça. Era hora de informar o rei legítimo. — Imagina! E eu também não ia dar cabo da minha vida de um jeito tão bobo. Uma centena de parentes estão vindo do norte e do oeste — ela explicou. — E eles vêm com um bom número de gente do povo de Wulfgar junto.

— Não basta — replicou Bruenor. — Tem um exército de duergar guardando as minas.

— Mais oito mil da Cidadela Adbar, ao norte e ao leste — e Cattiebrie continuou, sorridente, sem tomar fôlego: — O Rei Harbromme dos anões de Adbar garante que verá os salões livres outra vez! Até os Harpells prometeram ajudar!

Bruenor desenhou em sua mente uma imagem dos exércitos que se aproximavam - magos, bárbaros e um paredão de anões em marcha - e de Cattiebrie a liderá-los. Um sorriso fino desfez o cenho franzido. Olhou para sua filha com mais

do que o imenso respeito que sempre lhe dedicara, e seus olhos estavam úmidos outra vez.

— Eles nunca iam me vencer — resmungou Cattiebrie séria. — Eu pretendia ver seu rosto esculpido no Salão dos Reis, e colocar seu nome no seu lugar de direito! Bruenor puxou-a para perto e a apertou com toda sua força. De todos os mantos e láureas que ele encontrara em anos passados, ou poderia vir a encontrar em anos vindouros, nenhum lhe caía melhor, ou fazia com que se sentisse mais abençoado do que o título de "Pai".

Naquela tarde, Bruenor postou-se solene na encosta meridional da Colina Harpell, observando as últimas cores se desvanecerem no horizonte ocidental e a inanidade da planície que se estendia para o sul. Seus pensamentos estavam em seus amigos, sobretudo Régis - o Ronca-bucho - o halfling trapalhão que inegavelmente ocupava um cantinho mais brando no coração empedernido do anão.

Drizzt estaria bem - Drizzt sempre estava bem - e com o poderoso Wulfgar a seu lado, seria preciso um exército para derrubá-los.

Mas Régis...

Bruenor nunca teve dúvidas de que a maneira displicente de viver do halfling, pisando calos e desculpando-se apenas com um dar de ombros meio divertido, acabaria por colocá-lo em apuros maiores do que suas pernas curtas eram capazes de ajudá-lo a escapar. Ronca-bucho fora um tolo em roubar o pingente de rubi do chefe da guilda.

Mas esses pensamentos não ajudaram nem um pouco a fazer com que o anão se sentisse menos compadecido pela situação embaraçosa de seu amigo halfling, nem a diminuir a raiva que sentia por sua própria incapacidade de ajudá-lo. Seu status exigia que permanecesse lá, e ele lideraria os exércitos reunidos à vitória e à glória, esmagando os duergar e levando a prosperidade de volta ao Salão de Mitral. Seu novo reino seria motivo de inveja em todo o norte com objetos manufaturados que concorreriam em qualidade com os trabalhos dos tempos antigos, fluindo pelas rotas comerciais de todos os Reinos.

Esse fora o seu sonho, a meta de sua vida desde aquele dia terrível em que o Clã Martelo de Batalha quase fora exterminado e os poucos que sobreviveram crianças em sua maioria, foram expulsos de seu lar para as minas minguadas do Vale do Vento Gélido.

O sonho da vida de Bruenor estava prestes a se concretizar, mas como isso lhe parecia vazio de sentido agora, com seus amigos empenhados numa

perseguição desesperada pelas terras do sul.

O último vestígio de luz do dia desapareceu do céu e as estrelas ganharam vida. Era noite, pensou Bruenor sentindo-se algo confortado.

A hora do drow.

Mas os primeiros traços de um sorriso se dissiparam logo depois de começarem a se desenhar em seu rosto, assim que Bruenor passou a encarar a escuridão que se aprofundava sob uma perspectiva diferente.

— Noite — falou em voz alta.

A hora do assassino.

8. UMA EMBALAGEM MARROM COMUM

A estrutura simples de madeira no final de Largo dos Trapaceiros parecia estar abaixo do padrão, mesmo naquela região decrépita da zona sul de Calimporto. O edifício tinha poucas janelas, todas fechadas com tábuas ou grades, e não havia nenhum terraço ou balcão na fachada. Também não nenhuma placa ou letreiro que identificasse o edifício, nem ao menos um número à porta para indicar sua localização. Mas todos na cidade conheciam a casa e a marcavam bem, pois por trás de suas portas de ferro, a cena mudava dramaticamente. Enquanto o exterior só mostrava o marrom desgastado da madeira velha, o interior exibia uma enorme variedade de cores e tapeçarias, tapetes grossos trabalhados e estátuas de ouro puro. Assim era a guilda dos ladrões, que rivalizava em riquezas e decoração com o próprio palácio do governador de Calimshan.

Ela se elevava três andares acima do nível da rua e tinha outros dois níveis ocultos abaixo. O andar mais alto era o melhor, com cinco aposentos - um octogonal, central, e quatro antecâmaras - todos projetados para o conforto e conveniência de um homem: o Paxá Pûk. Ele era o chefe da guilda, o arquiteto de uma intrincada rede de roubos. E ele sempre se certificava de ser o primeiro a se beneficiar dos resultados das pilhagens de sua guilda.

Pûk caminhava pelo salão central do último andar, sua sala de audiências, parando a cada volta para afagar a reluzente pele do leopardo deitado ao lado da grande poltrona. Uma ansiedade atípica estava estampada no rosto redondo do grão-mestre da guilda e, quando não estava acarinhando seu exótico animal de estimação, ele revirava os dedos nervosamente.

Suas vestes eram da mais pura seda, mas além do broche que prendia sua capa, ele não usava nenhuma outra jóia, diferente de outras pessoas de sua posição que costumavam usá-las em abundância. Mas seus dentes reluziam de ouro puro. Na verdade, Pûk parecia uma versão em miniatura dos quatro eunucos gigantescos postados pelo salão, uma aparência insignificante para um grão-mestre convincente que fazia sultões caírem de joelhos e cujo nome punha o mais robusto e inflexível dos rufiões para correr em busca de um buraco para se esconder.

Pûk quase deu um pulo quando ressoou uma vigorosa batida à porta principal do aposento, a que levava aos andares inferiores. Ele hesitou durante um longo momento, convencendo-se de que faria o outro homem aborrecer-se por esperar - embora, na verdade, ele precisasse do tempo para se recompor. Depois ele gesticulou distraidamente para um dos eunucos e se dirigiu para o trono estofado de

almofada alta situado numa plataforma elevada em frente à porta, sentou-se e deixou uma das mãos cair sobre seu gato de estimação.

Um guerreiro esguio entrou, com seu florete oscilando ao balanço de suas passadas. Ele vestia uma capa preta que flutuava a suas costas e estava atada ao pescoço. Seu cabelo castanho espesso enrolava-se por dentro e ao lado da gola. Suas roupas eram escuras e simples, mas marcadas por faixas e cinturões aos quais estavam atadas algibeiras, adagas embainhadas ou traziam algum outro tipo de arma incomum pendurada. Suas botas de couro altas, calçadas sem uma única ruga, não produziam nenhum ruído além do som ritmado de seus passos.

— Saudações, Pûk — disse, informalmente.

Os olhos de Pûk se estreitaram imediatamente à vista do sujeito.

— Rassiter — ele disse, dirigindo-se ao homem-rato.

Rassiter caminhou até o trono e curvou-se com indiferença, lançando um olhar de repugnância para o leopardo espichado no chão. Exibindo um sorriso fétido que revelava sua origem inferior, ele colocou um pé sobre a poltrona e curvou-se o bastante para que o grão-mestre sentisse o calor de seu bafo.

Pûk deu uma olhada na bota suja sobre sua bela poltrona e depois fitou o homem com um sorriso que até o inconveniente Rassiter reparou que era um tanto desconcertante. Percebendo que talvez estivesse tratando seu parceiro com uma familiaridade um tanto excessiva, Rassiter retirou o pé da cadeira e deu um passo atrás.

O sorriso de Pûk sumiu, mas ele ficou satisfeito.

— Foi feito? — perguntou ao homem. Rassiter dançou num círculo e quase riu alto.

— É claro! — respondeu, e puxou um colar de pérolas de sua algibeira.

Pûk franziu o cenho ao ver o objeto, exatamente a reação que o ardiloso guerreiro esperava.

— Você precisa mesmo matar todos eles? — sibilou o chefe da guilda.

Rassiter deu de ombros e tornou a guardar o colar.

- Você disse que queria que ela fosse removida. Pois bem, ela foi removida.

As mãos de Pûk fecharam-se ao redor dos braços do trono.

— Eu disse que queria que ela fosse retirada das ruas até que o serviço estivesse terminado!

— Ela sabia demais — retorquiu Rassiter, examinando as unhas.

— Ela era uma rapariga de valor — disse Pûk, recuperando o controle.

Poucos homens eram capazes de enfurecer o Paxá Pûk como Rassiter, e menos ainda teriam deixado o cômodo com vida.

— Uma dentre mil — riu o guerreiro magro.

Outra porta se abriu e entrou um homem mais velho, vestindo uma bata de cor púrpura bordada com crescentes e estrelas douradas, e com um turbante preso por um enorme diamante.

— Preciso falar com... — lançou-lhe um olhar arrevesado.

— Agora não, LaValle.

— Mas Mestre...

Os olhos de Pûk estreitaram-se perigosamente outra vez, formando uma linha quase tão fina como a de seus lábios cerrados. O homem mais velho desculpou-se com uma reverência e tornou a desaparecer pela porta, fechando-a com cuidado e em silêncio atrás de si. Rassiter riu do espetáculo.

— Muito bem!

— Você deveria aprender boas maneiras com LaValle — disse-lhe Pûk.

— O que é isso, Pûk, nós somos sócios — replicou Rassiter e dirigiu-se para uma das duas janelas do aposento, a que era voltada para o sul, dando vista para o porto e o mar aberto.

— Hoje é noite de lua cheia — ele disse animado, voltando-se outra vez para Pûk. — Você deveria juntar-se a nós, Paxá! Haverá um banquete fabuloso. Pûk estremeceu ao pensar no festim macabro que Rassiter e seus companheiros homens ratos pretendiam servir. Talvez a rapariga ainda não estivesse morta...

Ele afastou esses pensamentos e disse em voz baixa:

— Lamento, mas terei de recusar.

Rassiter compreendeu - e instigara de propósito - o asco de Pûk. Ele girou e caminhou com desenvoltura, tornando a colocar o pé sobre o trono, e exibindo outra vez aquele sorriso fétido para Pûk.

— Você não sabe o que está perdendo — disse. — Mas a escolha é sua; foi assim que combinamos. Ele se afastou e fez uma reverência profunda. — E você é o chefe.

— Um acordo que serve bem a você e aos seus — recordou-lhe Pûk.

Rassiter voltou as palmas das mãos para cima em anuência, depois juntou as mãos.

— Não posso negar que minha guilda tem se alimentado melhor desde que você nos admitiu. — Ele se curvou novamente. — Perdoe minha insolência, caro amigo, mas eu mal consigo conter a satisfação por minha prosperidade. E hoje é noite de lua cheia!

— Então vá para seu banquete, Rassiter.

O homem esguio fez outra reverência, lançou mais um olhar para o leopardo e saiu do aposento.

Depois que a porta se fechou, Pûk pôs as mãos na testa, e passou os dedos pelos poucos fios elegantemente grisalhos que lhe restavam do que outrora fora uma vasta cabeleira negra. Depois apoiou o queixo, impotente, sobre a mão espalmada e riu do próprio desconforto que sentia ao lidar com Rassiter, o homem-rato.

Olhou para a porta do harém, imaginando se isso o ajudaria a tirar seu sócio da cabeça. Mas lembrou-se de LaValle. O mago não o teria interrompido, certamente não com Rassiter presente, a menos que tivesse notícias importantes.

Fez um último afago no queixo de sua mascote e dirigiu-se para a porta sudeste do salão, para os aposentos do mago, que se encontravam iluminados por uma luz mortíça. LaValle, fitando atentamente sua bola de cristal, não reparou quando o Paxá Pûk entrou. Sem querer perturbar o mago, Pûk sentou-se silenciosamente do outro lado da pequena mesa e aguardou, distraído com as curiosas distorções da barba cinzenta e hirsuta de LaValle vista através da bola de cristal quando o mago movia a cabeça de um lado para o outro.

Por fim, LaValle olhou para cima. Ele via claramente as linhas de tensão no rosto de Pûk, como era de se esperar após uma visita do homem-rato.

— Então eles a mataram, não é? — perguntou sabendo de antemão a resposta.

— Eu o desprezo — disse Pûk.

LaValle meneou a cabeça, assentindo.

— Mas você não pode dispensar o poder que Rassiter lhe trouxe. O que o mago disse era verdade. Nos dois anos desde que Pûk se associara aos homens-ratos, sua guilda se tornara a mais proeminente e poderosa da cidade. Ele poderia viver bem, simplesmente com as taxas que os comerciantes da zona do porto lhe pagavam pela proteção - contra sua própria guilda. Mesmo os capitães de muitos dos navios mercantes visitantes sabiam o suficiente para não dar as costas ao coletor de Pûk quando ele os procurava nas docas.

E os que não sabiam, logo aprendiam.

Não, Pûk definitivamente não podia questionar os benefícios de ter Rassiter e sua gangue do seu lado. Mas o grão mestre não tinha nenhum apreço pelos licantropos, humanos durante o dia e uma coisa bestial, meio homens, meio ratos, à noite. E ele não gostava do jeito como eles cuidavam de seus negócios.

— Chega de falar nele —, disse Pûk, colocando as mãos sobre a toalha preta aveludada. — Tenho certeza de que precisarei de umas doze horas no harém para me recuperar desse encontro! — Seu sorriso demonstrava que o pensamento não lhe era nem um pouco desagradável. — Mas, diga-me, o que você queria?

Um sorriso largo se espalhou pelo rosto do mago.

— Falei com Oberon, do Portal de Baldur, hoje — disse com certo orgulho. — Fique sabendo de uma coisa que talvez o faça esquecer toda sua discussão com Rassiter.

Pûk aguardou curioso, permitindo que LaValle fizesse seu joguinho de dramatização. O mago era um assistente muito bom e leal, o mais próximo que o chefe da guilda tinha como amigo.

— Seu assassino está voltando! — proclamou LaValle de chofre.

Pûk precisou de alguns instantes para avaliar o significado e as implicações das palavras do mago.

— Entreri? — ele ofegou, quase sem fôlego.

LaValle assentiu e quase riu alto.

Pûk passou a mão pelos cabelos. Três anos. Entreri, o mais perigoso dos assassinos, estava voltando para ele depois de três longos anos. Olhou para o mago com curiosidade.

— Ele está trazendo o halfling — respondeu LaValle à pergunta não

formulada. O rosto de Pûk se iluminou com um sorriso amplo. Ele se curvou para frente, ansioso, com os dentes de ouro brilhando à luz das velas.

LaValle estava realmente feliz por agradar a seu mestre, dar-lhe a notícia que ele vinha aguardando há tanto tempo.

— E o pingente de rubi! — exclamou o mago, batendo com o punho na mesa.

— Isso! — rosnou Pûk, explodindo numa gargalhada. Sua jóia, seu pertence mais valioso. Com os poderes hipnóticos do rubi ele poderia alcançar níveis ainda mais altos de poder e prosperidade. Ele não apenas dominaria a todos que encontrasse, como também faria eles se sentirem felizes com a experiência.

— Ah, Rassiter... — murmurou Pûk, pensando de repente na vantagem que ele poderia ganhar sobre seu associado. — Nosso relacionamento está a ponto de mudar, meu amigo roedor.

— Quanto você vai continuar precisando dele? — perguntou LaValle.

Pûk deu de ombros e olhou para o lado do aposento, para uma pequena cortina.

O Taros Hoop.

LaValle empalideceu só de pensar naquela coisa. O Taros Hoop era uma relíquia poderosa, capaz de deslocar seu proprietário, ou os inimigos dele, através dos próprios planos de existência. Mas o poder desse objeto tinha um custo alto. Tratava-se de um artefato inteiramente maligno, e a cada uma das poucas vezes que LaValle o havia utilizado, ele sentira uma parte de si ser drenada, como se o Taros Hoop ganhasse energia roubando-a de sua força vital. LaValle odiava Rassiter, mas ele tinha esperanças de que o chefe da guilda encontrasse uma solução melhor do que o Taros Hoop.

O mago olhou para trás e viu Pûk olhando fixamente para ele.

— Conte-me mais! — insistiu Pûk, ansioso.

LaValle deu de ombros, impotente, e colocou a mão sobre a bola de cristal.

— Não consegui vê-los eu mesmo — disse. — Ártemis Entreri sempre foi capaz de esquivar-se de minhas perscrutações. Mas, pelo que Oberon disse, eles não estão longe. Estão navegando nas águas ao norte de Calimshan, se é que já não se encontram na fronteira. E o vento os está trazendo rápido, Mestre. Uma ou duas

semanas, no máximo.

— E Régis está com ele? — perguntou Pûk.

— Está.

— Vivo?

— Bem vivo — respondeu o mago.

— Ótimo! — sorriu desdenhoso. Como ele ansiara ver o halfling traidor outra vez! Colocar as mãos em volta do pescocinho de Régis! Depois que Régis fugiu com o pingente, a guilda passara por tempos difíceis.

Na verdade, os problemas tinham sido gerados principalmente pela insegurança de Pûk ao lidar com as pessoas sem usar a jóia, depois de usá-la por tanto tempo, e pela caçada obsessiva - e dispendiosa - que o chefe da guilda empreendera para encontrar o halfling. Mas para Pûk, a culpa era inteiramente de Régis. Ele culpou o halfling até pela aliança com a guilda dos homens-ratos, pois se tivesse continuado de posse do pingente, ele não teria precisado se associar a Rassiter.

Mas agora, Pûk sabia que tudo ficaria melhor. De posse do pingente e com homens-ratos sob seu controle, talvez ele pudesse até pensar em expandir seu poder para além de Calimporto, usando sócios e licantropos aliados hipnotizados no comando de guildas espalhadas por todo o território meridional. Quando Pûk tornou a olhar para LaValle, o mago tinha uma expressão mais séria.

— Como você acha que Entreri vai se sentir ao saber de nossos novos aliados? — perguntou, sério.

— Ah! Ele ainda não sabe... — disse Pûk, percebendo as implicações. — Já faz muito tempo que ele partiu.

Pensou por um momento e deu de ombros.

— Seja como for, eles estão no mesmo tipo de negócio. Entreri vai aceitá-los.

— Rassiter incomoda a qualquer um que o conheça — lembrou-o o mago. — Suponha que ele atravessasse o caminho de Entreri?

Pûk divertiu-se com a idéia.

— Posso lhe garantir que Rassiter só ousaria a atravessar o caminho de Entreri uma vez, meu amigo.

— E aí você terá de negociar com o novo líder dos homens-ratos. — disse LaValle, um risinho sardônico. Pûk bateu-lhe no ombro e dirigiu-se para a porta.

— Descubra tudo o que puder — instruiu ao mago. — Se conseguir encontrá-los com sua bola de cristal, mande me chamar. Mal posso esperar para ver cara do halfling Régis outra vez. Devo muito a esse aí.

— E o senhor estará aonde?

— No harém, respondeu Pûk com uma piscadela. — A tensão, você sabe.

LaValle deixou-se cair em sua cadeira assim que Pûk saiu e pensou nova mente no de seu maior rival. Ele ganhara muito naqueles anos desde que Entreri partira, até mesmo seus aposentos no terceiro andar e a promoção a assistente principal de Pûk.

Estes eram os aposentos de Entreri.

Mas o mago nunca tivera problemas com o assassino.

Eles tinham sido aliados, se não amigos, e se ajudado mutuamente várias vezes no passado. LaValle perdera a conta das vezes em que mostrara a Entreri o caminho mais rápido para alcançar um alvo.

E havia também aquela situação desagradável com Mancas Tiveras, um colega mago. "Mancas, o Poderoso", era como os outros magos de Calimporto o chamavam, e eles tiveram pena de LaValle quando ele e Mancas entraram numa discussão relativa às origens de um determinado feitiço. Ambos reivindicavam crédito pela descoberta e todos esperaram pela eclosão de uma guerra entre os magos. Mas, de modo súbito e inexplicável, Mancas foi embora, deixando uma nota em que desmentia sua participação na criação do feitiço e dava o crédito todo a LaValle. Mancas jamais foi visto novamente - nem em Calimporto, nem qualquer outro lugar.

— Ah, bem... suspirou LaValle, voltando a se concentrar na bola de cristal. Ártemis Entreri tinha lá sua utilidade.

A porta da sala se abriu e Pûk enfiou a cabeça pela fresta.

— Mande um mensageiro à guilda dos carpinteiros — ele disse para LaValle Diga-lhes que precisaremos de vários homens habilidosos imediatamente.

LaValle ergueu a cabeça incrédulo.

— O harém e o tesouro não serão mudados — disse Pûk, enfático, fingindo frustração pela incapacidade do mago em compreender a razão. — E, certamente, não vou abrir mão de meus aposentos.

LaValle franziu o cenho ao pensar que estava começando a entender.

— Tampouco pretendo dizer a Ártemis Entreri que ele não pode voltar a ocupar seus aposentos — disse Pûk. — Não depois de ele ter cumprido sua missão de modo tão brilhante!

— Compreendo... — respondeu o mago, carrancudo, julgando-se relegado aos andares inferiores novamente.

— Por isso, é preciso construir um sexto cômodo — riu Pûk, divertindo-se com seu joguinho. — Entre o de Entreri e o harém — piscou de novo para seu valioso assistente. — Se quiser, você mesmo pode fazer o projeto, meu caro LaValle, e não poupe recursos! — Fechou a porta e se foi.

O mago enxugou a umidade dos olhos. Pûk sempre o surpreendia, mas jamais o desapontava.

— O senhor é um mestre generoso, meu Paxá Pûk — sussurrou para a sala vazia.

E, na verdade, o Paxá Pûk era um líder muito hábil, também, pois LaValle imediatamente retornou para sua bola de cristal, rangendo os dentes com determinação. Ele encontraria Entreri e o halfling. Ele não desapontaria seu generoso mestre.

9. ENIGMAS FLAMEJANTES

Deslizando a favor das correntes do Chiontar, e com a brisa do norte soprando o suficiente para enfunar as velas e dar-lhe um bom empurrão, o Dríade do Mar navegou para longe do Portal de Baldur a grande velocidade, lançando borrifos de espuma branca, embora estivessem singrando a água na mesma direção da correnteza.

— Atingiremos a Costa da Espada no meio da tarde — disse Deudermont para Drizzt e Wulfgar. — E de lá para o alto mar, sem avistar terra até chegarmos ao Canal de Asavir. Depois, uma jornada pelo extremo sul ao redor da beirada do mundo e novamente para o leste rumo a Calimporto.

— Calimporto — ele repetiu, indicando um novo galhardete sendo erguido no mastro principal do Dríade do Mar, um campo dourado cruzado por linhas oblíquas azuis.

Drizzt olhou para Deudermont desconfiado, sabendo que essa não era uma prática costumeira nas embarcações.

— Usamos a bandeira de Águas Profundas quando navegamos ao norte do Portal de Baldur — explicou o capitão. — E a de Calimporto ao sul.

— E uma prática aceitável? — Drizzt perguntou.

— Para os que conhecem o preço — riu Deudermont. — Águas Profundas e Calimporto são rivais e inflexíveis em suas rixas. Ambas desejam o comércio entre si - isso só lhes traz lucro - mas nem sempre permitem que navios que ostentam a bandeira da outra cidade aportem em seus ancoradouros.

— Orgulho tolo — comentou Wulfgar, lembrando-se dolorosamente de algumas tradições dos integrantes de seu próprio clã até pouco tempo atrás.

— Política — disse Deudermont com indiferença. — Mas os governantes das duas cidades desejam secretamente o comércio entre elas e uns quantos navios fizeram os contatos necessários para manter os negócios em funcionamento. O Dríade do Mar tem dois portos de origem e todos se beneficiam com o arranjo.

— Dois mercados para o Capitão Deudermont — observou Drizzt maliciosamente. — Prático.

— E faz sentido em termos de navegação, também — continuou Deudermont, com o sorriso ainda largo. — Os piratas que agem nas águas ao do Portal de Baldur respeitam a bandeira de Águas Profundas mais do que qualquer outra, e os que agem ao sul cuidam para não despertar a ira de Calimporto e sua poderosa armada. Os piratas do Canal de Asavir podem escolher entre os muitos navios que percorrem o estreito e são mais propensos a atacar um que navegue sob uma bandeira de menor peso.

— E eles nunca o incomodam? — Wulfgar não pôde deixar de perguntar, com a voz hesitante e um tanto sarcástica, como se ainda não tivesse decidido se aprovava ou não aquela prática.

— Nunca? — repetiu o Capitão. — Não "nunca", mas raramente. E nas ocasiões em que os piratas vêm em nosso encalço, nós soltamos as velas e fugimos. Poucos navios são capazes de alcançar o Dríade do Mar quando suas velas estão cheias do vento.

— E se eles os pegarem? — perguntou Wulfgar.

— Esse será o momento em que vocês dois poderão fazer jus a suas passagens — riu Deudermont. — Tenho a impressão de que essas armas que vocês carregam são muito capazes de abrandar o desejo de um pirata saqueador de continuar na perseguição.

Wulfgar colocou Garra de Palas a sua frente.

— Rezo para ter aprendido os movimentos de um navio bem o suficiente para lutar nessas condições. Um balanço errado poderia me mandar por cima da amurada direto para a água! — disse o bárbaro.

— Nesse caso, você nada para o navio pirata —, divagou Drizzt — e depois é só virá-lo.

Desde uma câmara às escuras em sua torre no Portal de Baldur, o mago Oberon observava o Dríade do Mar zarpar. Ele sondou ainda mais fundo na bola de cristal para espiar o elfo e o imenso bárbaro postados ao lado do capitão no convés. O mago sabia que eles não eram dessas bandas. Pela cor de pele e seu modo de vestir, o bárbaro provavelmente provinha de uma daquelas tribos distantes das terras setentrionais, situadas adiante até de Luskan e por trás da Espinha do Mundo, naquela faixa desolada de terra co- a como o Vale do Vento Gélido. Como ele estava longe de casa, e como era estranho ver um representante desse povo navegando em mar aberto!

— Qual será o papel desses dois na volta da jóia do Paxá Pûk? —

divagou Oberon em voz alta, realmente intrigado. Teria Entreri viajado até aquela faixa de tundra em busca do halfling? Estariam esses dois perseguindo-o até o sul?

Mas isso não era problema do mago. Oberon estava simplesmente satisfeito por Entreri ter vindo lhe cobrar a dívida com um favor tão fácil de atender. O assassino matara por Oberon - mais de uma vez - há muitos anos e, embora Entreri nunca tenha mencionado os favores em suas várias visitas à torre de Oberon, o mago sempre tivera a sensação de que o assassino mantinha uma corrente pesada atada a seu pescoço. Mas, nesta mesma noite, a dívida contraída há tanto tempo seria paga com o lampejo de uma simples sinalização.

A curiosidade de Oberon o manteve sintonizado à partida do Dríade do Mar durante mais algum tempo. Ele focalizou o elfo - Drizzt Do'Urden, como Pellman, o capitão do porto, o chamara - Aos olhos experientes do mago algo de insólito sobre esse elfo. Não que ele parecesse estar fora de lugar, como acontecia com o bárbaro. Era mais como algo na maneira como Drizzt se comportava ou como olhava com seus olhos de uma singular cor de lavanda.

Aqueles olhos simplesmente não pareciam combinar com a personalidade desse elfo, Drizzt Do'Urden.

Um encantamento, talvez, supôs Oberon. Algum disfarce mágico. O curioso mago gostaria de dispor de mais informações para reportar ao Paxá Pûk. Ele chegou a considerar a possibilidade de se transportar até o convés para aprofundar a investigação, mas não tinha preparado as magias apropriadas para um empreendimento desses. Além disso, lembrou-se mais uma vez, isso não era problema dele.

E ele não pretendia contrariar Ártemis Entreri.

Naquela mesma noite, Oberon voou do alto de sua torre e subiu ao céu noturno, com a varinha mágica em punho. Dezenas de metros acima da cidade, ele disparou a seqüência apropriada de bolas de fogo.

Do convés de um navio de Calimporto chamado Dançarino Demoníaco, a duzentas milhas ao sul, Ártemis Entreri observava o espetáculo.

— Pelo mar — murmurou, analisando a seqüência de explosões. Virou-se para o halfling parado a seu lado.

— Seus amigos nos perseguem pelo mar — ele disse. — E estão a menos de uma semana atrás de nós! Eles se saíram bem.

Os olhos de Régis nem piscaram de esperança com a novidade. A

mudança do clima estava bem evidente agora, todos os dias e todas as noites. Eles haviam deixado o inverno bem para trás e os ventos quentes dos Reinos meridionais abalaram o ânimo do halfling. A viagem até Calimporto não seria interrompida por mais nenhuma parada, e nenhum navio - mesmo um que estivesse a menos de uma semana de distância - poderia ter a pretensão de alcançar o veloz Dançarino Demoníaco.

Régis lutava contra um dilema íntimo, tentando chegar a termos com a inevitabilidade de seu encontro com o antigo grão mestre.

O Paxá Pûk não era um homem clemente. Régis presenciara pessoalmente o Paxá distribuir punições severas aos ladrões que se atreviam a roubar de outros membros da guilda. E Régis fora ainda mais longe: ele roubara ao próprio chefe da guilda. E o objeto que ele surrupiara, o pingente de rubi mágico, era o pertence mais valioso de Pûk. Derrotado e desesperado, Régis baixou a cabeça e caminhou devagar de volta à cabine.

O humor melancólico do halfling não fez nada para abrandar o arrepio que corria pela espinha de Entreri. Pûk receberia a jóia e o halfling e Entreri seria bem pago pelo serviço. Mas na mente do assassino, o ouro de Pûk não era a verdadeira recompensa por seus esforços.

Entreri queria Drizzt Do'Urden.

Drizzt e Wulfgar também viram os fogos de artifício sobre o Portal de Baldur naquela noite. Já em mar aberto, mas ainda a mais de cento e cinquenta milhas ao norte do Dançarino Demoníaco, a única coisa que eles podiam fazer era conjecturar acerca do significado do espetáculo.

— Um mago — comentou Deudermont, aproximando-se e reunindo-se aos dois. — Talvez ele esteja em luta com alguma imensa besta aérea — sugeriu o capitão, tentando criar uma história interessante. — Um dragão ou algum outro monstro dos céus!

Drizzt apertou os olhos para espiar as explosões chamejantes mais de perto. Ele não viu nenhuma forma escura se destacando contra os lampejos, em qualquer indicação de que eles tivessem sido lançados na direção de um alvo em particular. Mas, provavelmente, o Dríade do Mar estava afastado demais para que o drow conseguisse discernir estes detalhes.

— Não é uma luta - e sim um sinal — disse Wulfgar sem pensar, reconhecendo um padrão nas explosões. — Três e um. Três e um.

— Parece muito trabalho para um mero sinal — acrescentou o bárbaro.

— Um mensageiro transportando uma nota não seria mais eficiente?

— A menos que seja um sinal dirigido a um navio — sugeriu Deudermont.

Drizzt já tinha pensado naquela alternativa e estava ficando cada vez mais desconfiado da origem daquela exibição e do seu verdadeiro objetivo. Deudermont observou as explosões durante mais algum tempo.

— Talvez seja mesmo um sinal — concordou, reconhecendo a precisão das observações de Wulfgar quanto à existência de um padrão. — Muitos navios chegam e partem do Portal de Baldur todos os dias. Pode ser um mago cumprimentando alguns amigos ou despedindo-se em grande estilo.

— Ou passando informações — acrescentou Drizzt, lançando um olhar para Wulfgar. O bárbaro entendeu o que o drow queria dizer; e só de olhar para a carranca do bárbaro, Drizzt sabia que Wulfgar acalentava as mesmas suspeitas.

— Mas para nós é somente um espetáculo e nada mais — disse Deudermont desejando-lhes boa noite com um tapinha em seus ombros. — Uma distração a ser apreciada.

Drizzt e Wulfgar se entreolharam, duvidando seriamente da explicação de Deudermont.

— Qual será o jogo de Ártemis Entreri? — perguntou Pûk, retoricamente, pensando em voz alta.

Oberon, o mago na bola de cristal, deu de ombros.

— Nunca tive a pretensão de compreender as razões de Ártemis Entreri.

Pûk assentiu com a cabeça e continuou a caminhar de um lado a outro por trás da cadeira de LaValle.

— No entanto, eu me arriscaria a dizer que esses dois não têm nada a ver com o seu pingente — disse Oberon.

— Alguma vingança pessoal que Entreri gerou durante suas andanças — concordou Pûk.

— Amigos do halfling, talvez? — indagou Oberon. — Mas, nesse caso,

por que Entreri os guiaria na direção certa?

— Quem quer que eles sejam, só podem significar problema — disse LaValle, sentado entre o grão mestre da guilda e o artefato de perscrutação.

— Talvez Entreri pretenda preparar uma emboscada para eles — sugeriu Pûk para Oberon. — Isso explicaria porque ele precisa de seu sinal.

Entreri instruiu o capitão do porto a avisá-los que estaria à espera deles em Calimporto — lembrou Oberon a Pûk.

— Para despistá-los — disse LaValle. — Para fazê-los crer que o caminho estaria livre até eles chegarem ao porto do sul.

— Esse não é o método de Ártemis Entreri — retorquiu Oberon, e Pûk estava pensando o mesmo. — Nunca soube de nenhum caso em que o assassino tivesse recorrido a truques tão óbvios para garantir vantagem numa disputa. Entreri sente o maior prazer em enfrentar e esmagar seus desafiantes cara-a-cara.

Os dois magos e o grão mestre da guilda, que haviam sobrevivido e prosperado graças a sua habilidade de reagir corretamente a esse tipo de enigma, mantiveram-se em suspenso por alguns instantes para avaliar as possibilidades. Tudo o que interessava a Pûk era a volta de seu precioso pingente. Com a jóia ele poderia expandir seus poderes dez vezes, e talvez até ganhar os favores do próprio Paxá governante de Calimshan.

— Não gosto nada disto — disse Pûk por fim. — Não quero nenhuma complicação na volta do halfling e na devolução do meu pingente.

Fez uma pausa para considerar as implicações do curso de ação decidido, debruçando-se sobre as costas de LaValle para se aproximar da imagem de Oberon.

— Você ainda tem contato com Pinochet? — perguntou ao mago, com ar malicioso.

Oberon sabia do que o chefe da guilda estava falando.

— O pirata não esquece seus amigos — respondeu no mesmo tom. — Pinochet faz contato comigo toda vez que vem ao Portal de Baldur. Ele também me pergunta sobre você, esperando que tudo esteja bem com seu velho amigo.

— E ele está nas ilhas, agora?

— O comércio do inverno está fluindo de Águas Profundas — replicou Oberon com uma risadinha. — Onde mais estaria um pirata bem sucedido nessa

hora?

— Ótimo — murmurou Pûk.

— Devo providenciar um comitê de boas-vindas para os perseguidores de Entreri? — perguntou Oberon ansioso, apreciando a intriga e a oportunidade de servir ao chefe da guilda.

— Três navios, nada de riscos — disse Pûk. — Nada deve interferir com o retorno do halfling. Ele e eu temos muito que conversar! Oberon avaliou a tarefa por um momento.

— Uma lástima — ele observou. — O Driade do Mar era uma excelente embarcação.

Pûk repetiu uma única palavra para enfatizar seu ponto de vista, e deixar absolutamente claro que não toleraria erros. — Era.

10 O PESO DO MANTO DE UM REI

O halfling estava pendurado pelos tornozelos, suspenso de ponta cabeça por correntes sobre um caldeirão com um líquido fervente. Mas não era água e sim uma coisa escura. De uma coloração avermelhada, talvez. Sangue, talvez.

A manivela rangeu e o halfling desceu dois centímetros. Seu rosto estava contorcido, sua boca escancarada, como num grito.

Mas não se ouviam gritos. Somente os rangidos da manivela e a gargalhada sinistra de um torturador invisível.

A cena nebulosa mudou e a manivela ficou visível, operada lentamente por uma única mão que não parecia estar ligada a coisa nenhuma. Houve uma pausa na descida.

A seguir, a voz malévola gargalhou uma última vez. A mão moveu-se rapidamente, fazendo a manivela girar descontrolada.

Um grito ressoou, pungente e cortante, um grito de agonia - um grito de morte.

O suor fez os olhos de Bruenor arderem antes mesmo de ele abri-los completamente. Ele enxugou a umidade do rosto e virou a cabeça, tentando expulsar as imagens terríveis e sintonizar sua mente ao ambiente que o cercava.

Estava na Mansão de Hera, numa cama confortável em um quarto confortável. As velas novas que ele acendera ardiam com chamas baixas. Elas não haviam ajudado; esta noite fora como todas as outras: mais um pesadelo.

Bruenor rolou na cama e se sentou na beirada. Tudo estava como deveria estar. A armadura de mitral e o escudo dourado estavam acomodados sobre uma cadeira ao lado da única cômoda que havia no quarto. O machado que ele usara para abrir caminho para fora do covil dos duergar estava apoiado contra a parede ao lado da cimitarra de Drizzt; havia dois elmos sobre a cômoda, o elmo danificado com um chifre só que acompanhara o anão nos últimos dois séculos de aventuras, e a coroa do rei do Salão de Mitral, rodeada por mil pedras preciosas reluzentes.

Mas aos olhos de Bruenor as coisas não estavam nem um pouco como deveriam estar. Olhou para a janela e a escuridão da noite por trás da vidraça. Tudo o que ele viu foi o reflexo do quarto iluminado pelas velas, a coroa e a armadura do rei do Salão de Mitral.

Aquela fora uma semana difícil para Bruenor. Os dias haviam sido todos preenchidos com a animação ansiosa do momento, conversas sobre os exércitos da Cidadela Adbar e do Vale do Vento Gélido que estavam a caminho para participar na retomada do Salão de Mitral. Os ombros do anão doíam de tantos tapinhas de cumprimentos dados pelos Harpells e outros visitantes da mansão, todos ansiosos por felicitá-lo de antemão pelo retorno iminente ao seu trono.

Mas, nos últimos dias, Bruenor vagara distraído, fazendo um papel que lhe fora imposto antes que ele tivesse tempo de apreciá-lo devidamente. Estava na hora de se preparar para a aventura sobre a qual o anão vinha fantasiando desde seu exílio há quase duzentos anos. O pai de seu pai fora o rei do Salão de Mitral, e pai de seu avô o precedera e assim era desde os primórdios do Clã Martelo de Batalha. O patrimônio hereditário de Bruenor exigia que ele comandasse os exércitos e retomasse o Salão de Mitral, e que se sentasse ao trono que lhe pertencia por nascença.

Mas fora nas próprias câmaras do antigo lar dos anões que Bruenor Martelo de Batalha percebera o que realmente tinha importância para ele. No decurso da última década, quatro companheiros muito especiais tinham passado a fazer parte de sua vida, nenhum deles anão.

A amizade que eles cinco haviam forjado era maior do que qualquer reino dos anões e mais preciosa para Bruenor do que todo o mitral do mundo. A concretização da fantasia de reconquista parecia-lhe vazia de sentido.

Agora, as horas da noite aprisionavam o coração e a concentração de Bruenor. Os sonhos sempre diferentes, mas todas às vezes com o mesmo desfecho terrível, não se desvaneciam com a luz do dia.

— Mais um? — perguntou uma voz suave desde a porta.

Bruenor olhou por sobre o ombro e viu Cattiebrie a espiá-lo. O anão sabia que não precisava responder. Apoiou a cabeça em uma das mãos e esfregou os olhos.

— Sobre o Régis de novo? — perguntou Cattiebrie, aproximando-se. Bruenor ouviu a porta fechar-se devagar.

— Ronca-bucho —, corrigiu Bruenor mansamente, usando o apelido que dera ao halfling que fora seu amigo mais próximo durante quase dez anos.

Bruenor voltou a colocar as pernas sobre a cama.

— Eu devia estar com ele —, disse com aspereza — ou pelo menos com

o drow e Wulfgar, procurando ele!

— Teu reino te espera — lembrou-o Cattiebrie, mais para dissipar o sentimento de culpa do que para abrandar sua convicção quanto ao lugar onde deveria estar - uma convicção que a moça compartilhava de todo coração.

— A sua gente do Vale do Vento Gélido vai chegar daqui a um mês, e o exército de Adbar daqui a dois.

— É, mas a gente num pode ir pro Salão enquanto o inverno não acabar.

Cattiebrie olhou em volta em busca de algo que desviasse o rumo negativo da conversa.

— 'Cê vai ficar bem usando isso aí — disse a moça animada, indicando a coroa adornada de jóias.

— Qual? — retorquiu Bruenor, com um tom áspero.

Cattiebrie olhou o elmo denteado, deplorável ao lado do outro, glorioso, e quase riu alto. Mas voltou-se para Bruenor antes de fazer qualquer comentário e a expressão austera no rosto do anão que fitava o velho elmo deixou claro para ela que ele não fizera a pergunta por brincadeira. Naquele momento, percebeu Cattiebrie, Bruenor considerava o elmo de um chifre só muito mais valioso do que a coroa que ele estava destinado a usar.

— Eles 'tão a meio caminho de Calimporto — comentou Cattiebrie, compartilhando os desejos do anão. — Talvez mais longe.

— E... e poucos navios vão sair de Águas Profundas com o inverno se aproximando — resmungou Bruenor de cara fechada, repetindo o mesmo argumento que Cattiebrie usara com ele durante a segunda manhã que passara na Mansão de Hera, quando mencionara pela primeira vez sua vontade de sair no encalço de seus amigos.

— A gente tem milhões de preparativos pela frente — disse Cattiebrie, teimando em manter o tom animado. — O inverno vai passar rápido e a gente vai chegar aos salões bem a tempo para o retorno de Drizzt, Wulfgar e Régis. A expressão de Bruenor não se desanuviou. Seus olhos estavam fixos no elmo quebrado, mas seu pensamento vagava além da visão, de volta à cena fatídica na Garganta de Garumn. Pelo menos ele fizera as pazes com Régis antes deles se separarem...

As recordações de Bruenor sumiram de repente e ele olhou de esguelha Para Cattiebrie.

— Cê acha que eles vão chegar a tempo prá luta?

Cattiebrie deu de ombros.

— Se eles tratarem de voltar em seguida... — respondeu, curiosa com a pergunta, porque ela sabia que Bruenor tinha alguma outra coisa em mente além de lutar ao lado de Drizzt e Wulfgar na batalha pelo Salão de Mitral. — Eles poderão percorrer muitos quilômetros pelas terras do sul, mesmo no inverno.

Bruenor saltou da cama e correu para a porta, agarrando o elmo de um chifre e enfiando-o na cabeça enquanto saía.

— No meio da noite? — perguntou Cattiebrie com ar de incredulidade.

Ela deu um pulo e o seguiu pelo corredor.

Bruenor não diminuiu o passo. Ele marchou diretamente para a porta do quarto de Harkle Harpell e bateu com força suficiente para acordar todo mundo naquela ala da casa.

— Harkle! — ele rugiu.

Cattiebrie sabia muito bem que nem adiantava tentar acalmá-lo. Ela simplesmente erguia os ombros em desculpas para cada cabeça curiosa que aparecia nas portas do corredor para espiar.

Por fim, Harkle, vestido apenas com seu camisolão de dormir e um gorro com pompom na ponta, abriu a porta segurando um castiçal.

Bruenor se enfiou no quarto, com Cattiebrie a reboque.

— 'Cè pode me fazer uma carruagem? — demandou o anão.

— Uma o quê? — perguntou Harkle bocejando, tentando inutilmente afastar a sonolência. — Uma carruagem?

— Uma carruagem! — grunhiu Bruenor. — De fogo. Que nem aquela em que a Senhora Alustriel me trouxe aqui! Uma carruagem de fogo!

— Bem... — gaguejou Harkle — Eu nunca...

— Dá prá cê fazer? — vociferou Bruenor, sem nenhuma paciência para baboseiras tartamudeadas.

— Dá... hã... pode ser — declarou Harkle com o máximo de autoconfiança que lhe era possível demonstrar.

— Prá falar a verdade, aquela magia é uma especialidade de Alustriel.

Ninguém aqui nunca ...

Ele parou ao sentir o olhar frustrado de Bruenor a sondá-lo. O anão estava de pé, com as pernas abertas apoiadas nos pés descalços, um calcanhar rangendo contra o piso, e seus braços curtos cruzados sobre o peito, com os dedos gorduchos de uma das mãos tamborilando um ritmo impaciente em seu bíceps musculoso.

— Falarei com a senhora pela manhã — assegurou-lhe Harkle. —Tenho certeza de que...

— Alustriel ainda 'tá aqui? — interrompeu Bruenor.

— Sim, por quê? — respondeu Harkle. — Ela está passando uns dias...

— Onde ela 'tá? — exigiu Bruenor.

— No fim do corredor.

— Qual quarto?

— Eu te levo lá de man... — começou Harkle.

Bruenor agarrou o mago pelos colarinhos e o fez baixar a cabeça até o nível dos olhos de um anão. Bruenor provou que era mais forte até mesmo com o nariz, longo e pontudo com o qual apertou o nariz de Harkle até achatá-lo contra uma das bochechas do mago. Os olhos de Bruenor nem piscavam, e ele repetiu cada palavra de sua pergunta bem devagar e com clareza, exatamente como ele esperava ouvir a resposta.

— Qual quarto?

— Porta verde, ao lado da balaustrada — Harkle ofegou.

Bruenor deu uma piscadela bondosa para o mago e o soltou. O anão virou-se e passou por Cattiebrie, devolvendo seu sorriso divertido com uma sacudida determinada de cabeça e precipitou-se pelo corredor.

— Oh! Ele não deveria perturbar a senhora Alustriel a essa hora da noite! — protestou Harkle.

Cattiebrie não conseguiu evitar a risada:

— Então impede ele você mesmo!

Harkle ouviu as passadas pesadas do anão ecoando pelo piso de madeira como se fossem pedras caindo.

— Não — respondeu Harkle à sugestão dela. — Melhor não.

Despertada abruptamente no meio da noite, a Senhora Alustriel surgiu não menos bonita, com sua cabeleira prateada que se mesclava, de algum modo místico, ao clarão suave da noite. Bruenor se recompôs ao ver a senhora, lembrando-se da posição dela e de suas maneiras.

— Hã... Com o perdão da senhora — ele balbuciou, subitamente constrangido por seus atos.

— Já é tarde, bom Rei Bruenor — disse Alustriel educadamente, com um sorriso divertido na face ao ver o anão vestido em suas roupas de dormir e ostentando o elmo quebrado. — O que poderia trazê-lo à minha porta a essa hora?

— Com tudo isso que anda acontecendo por aqui, eu nem sabia que a senhora ainda 'tava em Sela Longa — Bruenor explicou.

— Eu não teria partido sem me despedir — replicou Alustriel, em tom cordial. — Não havia necessidade de perturbar seu descanso - nem o meu.

— Num 'tava pensando em despedidas — disse Bruenor. — 'Tô precisando de um favor.

—Urgentemente?

Bruenor assentiu enfaticamente.

— Um favor que eu devia ter pedido antes mesmo que a gente tivesse chegado aqui.

Alustriel o fez entrar em seus aposentos e fechou a porta, percebendo a seriedade do assunto do anão.

— Preciso de outra daquelas carruagens — disse Bruenor. — Prá me levar pro sul.

— Você quer dizer para alcançar seus amigos e ajudá-los na busca pelo halfling — arrazoou Alustriel.

— Isso. Eu conheço meu lugar.

— Mas eu não posso acompanhá-lo — Alustriel falou. —Tenho um reino para governar; não me cabe viajar a outros reinos sem me anunciar.

— Eu nunca ia pedir prá senhora ir junto — replicou Bruenor.

— Mas quem conduziria a parelha? Você não tem experiência com essa

magia.

Bruenor pensou por um breve momento.

— Harkle me levará! — falou de chofre.

Alustriel não conseguiu esconder um sorrisinho ao pensar nas possibilidades de desastre. Harkle, como tantos outros Harpells, costumava se ferir quando fazia magias. A senhora sabia que não conseguiria demover o anão da idéia, mas sentiu que era seu dever alertá-lo sobre os pontos fracos de seu plano.

— Calimporto é realmente distante — ela lhe disse. — A viagem para lá na carruagem será rápida, mas o regresso poderá levar meses. O verdadeiro rei do Salão de Mitral não liderará as tropas reunidas na batalha por seu trono?

— Ele o fará —, respondeu Bruenor — se lhe for possível. Mas meu lugar é com meus amigos. Eu devo no mínimo isso a eles.

— Você arriscará demais.

— Não mais do que eles arriscaram por mim - vezes sem conta.

Alustriel abriu a porta.

— Muito bem —, ela disse — eu o respeito por sua decisão. Você provará ser um nobre rei, Bruenor Martelo de Batalha.

Numa das poucas vezes em sua vida, o anão enrubesceu.

— Agora vá e descanse — disse Alustriel. — Verei o que posso descobrir esta noite. Encontre-me na encosta sul da Colina Harpell antes do romper da aurora.

Bruenor assentiu ansioso e fez o caminho de volta a seu quarto. Pela primeira vez desde que chegara a Sela Longa, ele dormiu serenamente.

Sob o céu que clareava antes da alvorada, Bruenor e Harkle foram ao encontro de Alustriel no local combinado. Harkle concordara impetuosamente com a jornada; ele sempre quisera uma chance de conduzir uma das famosas carruagens de Alustriel. No entanto, ao lado do anão equipado para a batalha, ele parecia um tanto deslocado com sua bata de mago - enfiada em botas de couro que iam até os quadris - e um elmo de prata de forma estranha dotado de abas de penugem branca macia e uma viseira que ficava caindo o tempo todo sobre seus olhos.

Alustriel não dormira o resto daquela noite. Ela estivera ocupada perscrutando a bola de cristal que os Harpells lhe emprestaram, sondando os planos

distantes em busca de pistas sobre o paradeiro dos amigos de Bruenor. Ela descobrira muita coisa naquele curto espaço de tempo, inclusive fizera contato com o mago morto, Morkai, no plano dos espíritos, para colher mais informações.

E o que ela descobriu deixou-a bastante perturbada.

Agora ela estava lá, em pé, com os componentes na mão, voltada para o leste em silêncio, aguardando o romper da aurora. Quando os primeiros raios do sol despontaram no horizonte, ela os recolheu e prendeu em suas mãos, para a seguir realizar a magia. Minutos depois, uma carruagem flamejante e dois cavalos ígneos apareceram na encosta da colina, magicamente suspensos a dois centímetros do chão. As línguas de suas chamas produziam finas colunas de vapor que subiam da grama úmida de orvalho.

— Para Calimporto — proclamou Harkle, apressando-se em direção à carruagem encantada.

— Nada disso — corrigiu Alustriel. Bruenor olhou-a confuso.

— Seus amigos ainda não chegaram ao Império das Areias — explicou a senhora. — Eles estão em alto mar e vão enfrentar um grave perigo no dia de hoje. Marquem seu curso para sudoeste, para o mar, depois direto para o sul, com a costa à vista.

— Ela jogou um medalhão em forma de coração para Bruenor. O anão abriu-o e encontrou um retrato de Drizzt Do'Urden dentro dele.

— O medalhão esquentará quando vocês se aproximarem do navio que transporta seus amigos — disse Alustriel. — Eu o criei várias semanas atrás, para ficar sabendo se seu grupo se aproximava de Lua Argêntea em seu retorno do Salão de Mitral.

Ela evitou o olhar perscrutador de Bruenor, ciente da quantidade de perguntas que deveriam estar se passando pela cabeça do anão. Falando baixo, quase como se estivesse constrangida, ela acrescentou:

— Eu ficaria feliz em revê-los.

Bruenor manteve seus comentários maliciosos para si. Ele sabia da crescente ligação entre a Senhora Alustriel e Drizzt. Isso ficava mais evidente a cada dia.

— Eu vou devolver prá senhora — ele lhe assegurou. Depois, segurou o medalhão com força em seu punho e foi juntar-se a Harkle.

— Não se demorem — advertiu-os Alustriel. — Eles têm muita necessidade da sua ajuda no dia de hoje!

— Esperem! — chamaram desde a colina. Todos os três se voltaram e viram Cattiebrie, completamente vestida para viagem, levando Taulmaril, o arco mágico de Anariel que ela recuperara nas ruínas do Salão de Mitral, com displicência sobre o ombro. Ela correu para a parte de trás da carruagem 'Cês não 'tavam pensando em me deixar prá trás, né? — perguntou a Bruenor.

O anão não conseguia fitá-la nos olhos. Na verdade, ele pretendia sim partir com um simples "até logo" para sua filha.

— Bah! — ele bufou. — 'Cê só ia tentar me impedir de partir!

— Eu?! Nunca! — grunhiu Cattiebrie de volta. — Eu acho que isso que 'cê 'tá fazendo 'tá certíssimo. Mas vai ficar mais certo ainda se cê chegar prá lá e me der espaço!

Bruenor sacudiu a cabeça enfaticamente.

— Tenho o mesmo direito que cê tem! — protestou Cattiebrie.

— Bah! — bufou Bruenor mais uma vez. Drizzt e Ronca-bucho são meus melhores amigos!

— Meus também!

— E Wulfgar é como um filho prá mim! — disparou Bruenor, pensando ter vencido a rodada.

— E um tantinho mais do que isso prá mim —, retorquiu Cattiebrie — se é que ele volta do Sul!

Cattiebrie nem precisou lembrar a Bruenor que fora ela quem o apresentara a Drizzt. Ela derrotara todos os argumentos do anão.

— Chega prá lá, Bruenor Martelo de Batalha, e trata de me dar espaço!

Tenho tanta coisa em jogo quanto você e eu pretendo ir junto!

— Quem vai cuidar dos exércitos? — Bruenor perguntou.

— Os Harpells dão um jeito neles. Eles não vão marchar para os salões enquanto a gente não voltar, ou pelo menos, até a primavera.

— Mas se vocês dois forem e não voltarem... — interveio Harkle, deixando a frase em suspenso por um momento. — Vocês são os únicos que

conhecem o caminho.

Bruenor viu a expressão abatida de Cattiebrie e entendeu o quanto ela desejava acompanhá-lo em sua missão. E ele sabia que ela tinha o direito de ir, pois ela realmente tinha tanto em jogo naquela perseguição pelas terras do sul quanto ele. Pensou um pouco e, de repente, tomou o partido de Cattiebrie no debate.

— A senhora conhece o caminho — ele disse, apontando para Alustriel.

Alustriel anuiu.

— Conheço — ela confirmou. — E teria muito prazer em conduzir os exércitos até os salões. Mas a carruagem só tem capacidade para dois passageiros.

O suspiro que Bruenor soltou foi tão alto quanto o de Cattiebrie. Ele olhou impotente para sua filha.

— Melhor cê ficar — disse-lhe baixinho. — Vou trazer eles de volta prá você.

Cattiebrie não desistiria com tanta facilidade.

— Quando a briga começar —, ela disse — e é claro que vai, quem cê prefere ter do teu lado: o Harkle com as mágicas dele, ou eu com o meu arco?

Bruenor olhou de relance para Harkle e imediatamente viu a lógica da argumentação da jovem. O mago continuava segurando as rédeas da carruagem, tentando manter a viseira do elmo levantada. Harkle, por fim, desistiu e simplesmente jogou a cabeça para trás, para conseguir enxergar por baixo da viseira.

— Olha aqui, cê deixou cair uma parte — Bruenor disse para ele. — É por isso que ela não fica parada!

Harkle virou-se e viu Bruenor apontando um ponto no chão, atrás da carruagem. Ele deu a volta pelo lado de Bruenor e se curvou, tentando ver o que o anão estava apontando.

Quando Harkle se abaixou para olhar, o peso de seu elmo de prata - que na verdade pertencia a um primo muito maior do que ele - fez com que ele perdesse o equilíbrio e caísse de cara na relva. No mesmo instante, Bruenor puxou Cattiebrie para seu lado na carruagem.

— Oh, puxa! — choramingou Harkle. — Eu queria tanto ir!

— A senhora faz uma outra pr'ocê voar — disse Bruenor para confortá-lo. Harkle olhou para Alustriel.

— Amanhã de manhã — concordou Alustriel, muito divertida com a cena toda. Então perguntou a Bruenor:

— Você consegue guiar a carruagem?

— Pelo visto, tão bem quanto ele! — proclamou o anão, tomando as rédeas ígneas. — Se segura, garota. A gente tem metade do mundo prá cruzar!

— Ele estalou as rédeas e a carruagem alçou-se ao céu matinal, deixando um rastro flamejante através do céu azul acinzentado da madrugada.

O vento passava veloz enquanto eles disparavam rumo oeste, a carruagem sacudindo violentamente de um lado para outro, para cima e para baixo. Bruenor lutava freneticamente para manter o curso; Cattiebrie lutava freneticamente para se segurar. As laterais bambolevam, a traseira subia e descia e uma vez eles até fizeram uma pirueta vertical completa, embora isso tivesse acontecido tão depressa - por sorte - que nenhum dos dois passageiros teve tempo de cair!

Alguns minutos depois, surgiu uma única nuvem de tempestade pairando diante deles. Bruenor viu-a e Cattiebrie gritou um aviso, mas o anão ainda não tinha dominado as sutilezas da condução da carruagem bem o suficiente para fazer qualquer coisa a respeito. Eles foram impelidos diretamente para o meio da escuridão e, em seguida, dispararam para fora, acima da nuvem, deixando uma cauda de vapor sibilante em sua esteira.

Foi quando Bruenor, com a face reluzindo de umidade, finalmente encontrou o domínio das rédeas. Ele acertou o curso da carruagem, mantendo o sol nascente por trás de seu ombro direito. Cattiebrie, também, conseguiu se equilibrar, embora continuasse agarrando com força a barra da carruagem com uma das mãos e a capa pesada do anão com a outra.

O dragão de prata rolou sobre as costas preguiçosamente, cavalcando os ventos matutinos com as pernas - todas as quatro - cruzadas sobre ele e seus olhos sonolentos semicerrados. O bom dragão adorava seu vôo matinal, quando deixava a agitação do mundo lá embaixo e se deleitava sob os raios mais puros do sol acima do nível das nuvens.

Mas, quando o dragão viu o risco flamejante viajando velozmente em sua direção vindo do leste, seus olhos maravilhosos se esbugalharam. Pensando que aquele fulgor fosse o prenúncio das chamas expelidas por um temível dragão vermelho, o bicho de prata arremeteu rapidamente para dentro de uma nuvem mais alta e ficou à espreita para emboscar a fera. No entanto, a fúria logo abandonou os olhos do dragão assim que ele reconheceu o estranho veículo, uma carruagem de

fogo, só com o elmo de condutor, uma geringonça de um chifre só, projetando-se acima da parte dianteira da carruagem e uma jovem mulher de cabeleira ruiva com os cachos derramando-se sobre seus ombros.

Com a bocarra escancarada, o dragão prateado observou a carruagem passar a toda velocidade. Poucas coisas ainda conseguiam espicaçar a curiosidade desta vetusta criatura que vivia já há tantos e tantos anos, e ele considerou seriamente a idéia de ir atrás dessa cena insólita.

Foi então que soprou uma brisa fresca e dissipou todos os outros pensamentos da mente do dragão. "Gentes", ele murmurou, enquanto sacudia a cabeça incrédulo, e rolou de costas novamente deixando-se levar.

Cattiebrie e Bruenor nem chegaram a ver o dragão. Seus olhos estavam fixos diretamente à frente, onde o mar aberto já estava à vista no horizonte ocidental, envolto na bruma matutina. Meia hora mais tarde, eles avistaram as altas torres de Águas Profundas ao norte e se afastaram da Costa da Espada por sobre as águas. Bruenor, sentindo-se mais confiante no manejo das rédeas, virou a carruagem para o sul e conduziu-a para baixo.

Baixo demais.

Mergulhando na mortalha cinzenta da bruma, eles ouviram o chapinhar das ondas abaixo deles e o chiado do vapor formado quando os borrifos da água atingiam o veículo flamejante.

— Sobe, sobe! — gritou Cattiebrie. — 'Cê 'tá baixo demais.

— Preciso ficar mais baixo! — falou Bruenor ofegante, lutando para dominar as rédeas. Ele tentou disfarçar sua incompetência, mas sabia perfeitamente que eles estavam mesmo perto demais da água. Usando toda sua força, ele conseguiu levar a carruagem um pouco mais para cima e nivelá-la.

— Pronto! — gabou-se ele. — 'Tá reta e 'tá voando baixo.

Olhou para Cattiebrie por cima do ombro.

— Preciso ficar mais baixo — ele repetiu diante da expressão duvidosa da moça. — A gente tem que enxergar a droga do navio prá poder encontrar ele!

Cattiebrie só meneou a cabeça.

Mas daí eles viram um navio. Não o navio, mas mesmo assim um navio, assomando em meio à névoa pouco mais de trinta metros à frente.

Cattiebrie deu um berro - Bruenor berrou, também - e o anão caiu para

trás puxando as rédeas para forçar a carruagem a subir no ângulo mais agudo possível. O convés do navio passou por baixo deles.

Mas os mastros ainda se projetavam acima deles!

Se todos os fantasmas de todos os marinheiros que já morreram no mar tivessem se elevado de seus túmulos na água e quisessem se vingar dessa embarcação em particular, o rosto do vigia não teria estampado uma opressão mais genuína de terror absoluto. Talvez ele tenha saltado de seu posto de observação, embora seja mais provável que ele tivesse caído apavorado, mas qualquer que tenha sido o caso, ele ultrapassou o convés e caiu em segurança dentro d'água no último segundo antes de a carruagem passar rasante pelo cesto da gávea e esbarrar na ponta do mastro principal.

Cattiebrie e Bruenor se recompuseram do susto e olharam para trás para ver a ponta do mastro queimando como se fosse uma vela solitária em meio à bruma cinzenta.

— Cê tá baixo demais — reiterou Cattiebrie.

11 VENTOS QUENTES

O Dríade do Mar navegava com facilidade sob o céu azul e o calor preguiçoso dos Reinos meridionais. Um forte vento alísio mantinha as velas enfunadas, e passados somente seis dias de sua partida do Portal de Baldur, a ponta ocidental da Península Tethyr já estava à vista - uma jornada que costumava levar mais de uma semana.

Mas o chamado de um mago viajara ainda mais depressa.

O Capitão Deudermont levou o Dríade do Mar para o centro do Canal de Asavir, tentando manter uma distância segura das baías abrigadas da península - baías onde, com frequência, se ocultavam piratas, à espreita de navios mercantes - mantendo, também, um espaço saudável entre seu navio e as ilhas a oeste: Nelanther, as famigeradas ilhas dos Piratas. O capitão sentia-se bastante seguro em meio ao canal marítimo congestionado, tendo a bandeira de Calimporto tremulando acima de sua embarcação e as velas de vários outros navios mercantes destacando-se no horizonte a todo momento, tanto atrás como à frente do Dríade do Mar.

Utilizando um truque comum entre os mercadores, Deudermont se aproximou de uma embarcação, mantendo o Dríade do Mar em sua esteira para assim escamotear seu próprio curso.

Este segundo navio, ostentando a bandeira de Murann, uma cidade de menor importância da Costa da Espada, era mais lento e mais difícil de manobrar que o Dríade do Mar e, por isso, se constituía num alvo muito mais fácil para os piratas que porventura se encontrassem na área.

Vinte e cinco metros acima da linha d'água, cobrindo um turno de vigilância no cesto da gávea, Wulfgar tinha uma boa visão do convés do navio que os precedia. Graças a sua força e agilidade, o jovem bárbaro estava se tornando rapidamente um excelente marinheiro, e assumia avidamente seu turno .seu turno. Seu serviço preferido era no cesto da gávea, embora ele fosse um tanto apertado para um homem de seu tamanho. Sozinho, envolvido pela brisa quente, ele se sentia em paz. Apoiava-se contra o mastro, usando uma das mãos para proteger os olhos do brilho do sol e estudava a tripulação do navio que ia à frente.

Ele ouviu o vigia do navio da frente gritar algum aviso para o convés, mas não entendeu o que ele disse. Em seguida, viu a tripulação correr freneticamente para todos os lados, a maioria em direção à proa para olhar para o horizonte. Wulfgar se espichou e curvou-se sobre o cesto, apertando os olhos e fitando o sul.

— Como eles se sentem conosco a reboque? — perguntou Drizzt, de pé na ponte ao lado de Deudermont. Enquanto Wulfgar desenvolvia a afinidade com o trabalho realizado pela tripulação, Drizzt consolidara sua amizade com o capitão, o qual, por sua vez, ao dar-se conta do valor das opiniões do elfo, ficara satisfeito em compartilhar com ele seus conhecimentos sobre seu e sobre o mar.

— Eles compreendem seu papel de chamariz?

— Eles sabem qual é nosso propósito em segui-los, e seu capitão - se for um marinheiro experiente - faria a mesma coisa se estivesse em nossa posição — respondeu Deudermont. — Além disso, também lhes proporcionamos uma medida extra de segurança. O simples fato de haver um navio sob bandeira de Calimporto nas proximidades poderia refrear muitos dos piratas.

— E pode ser que eles pensem que nós os ajudaríamos no caso de um ataque desse tipo? — perguntou Drizzt mais que depressa.

Deudermont sabia que Drizzt estava interessado em descobrir se o Dríade do Mar realmente iria em socorro do outro navio. O elfo era imbuído de um profundo senso de honra, Deudermont o sabia, e o capitão, de princípios morais semelhantes, admirava-o por isso. Mas suas responsabilidades como capitão de uma embarcação também tinham suas implicações numa situação hipotética dessas.

— Talvez — ele respondeu.

Drizzt abandonou aquela linha de questionamentos, satisfeito por ver que Deudermont mantinha as escalas do dever e da moralidade em equilíbrio.

— Velas ao sul! — veio o grito de Wulfgar lá de cima, o que levou vários tripulantes do Dríade do Mar para perto da amurada dianteira.

Os olhos de Deudermont voltaram-se para o horizonte e, a seguir, para Wulfgar.

— Quantas?

— Dois navios! — gritou Wulfgar de volta. — Rumo ao norte e na mesma velocidade, bem distanciados um do outro!

— Bombordo e estibordo? — Deudermont perguntou.

Wulfgar fez uma avaliação aproximada do curso de interceptação, depois confirmou as suspeitas do capitão.

— Vamos passar bem no meio deles!

— Piratas? — indagou Drizzt, já sabendo a resposta.

— É o que parece — respondeu o capitão. As velas distantes entraram no campo de visão dos homens que estavam no convés.

— Não vejo nenhuma bandeira — gritou um dos marinheiros que estava perto da ponte ao capitão.

Drizzt apontou para o navio à frente deles.

— Eles são o alvo?

— É o que parece — Deudermont repetiu, assentindo consternado.

— Então vamos nos aproximar deles — falou o drow. — Dois contra dois é uma conta mais justa.

Deudermont fitou os olhos cor de lavanda de Drizzt e quase foi atordoado pelo brilho súbito que viu neles. Como seria possível ao capitão fazer esse honrado guerreiro compreender seu papel naquele cenário? O Dríade do Mar ostentava a bandeira de Calimporto, o outro navio, a de Murann. Os dois dificilmente seriam aliados.

— O encontro pode não chegar às vias de fato — ele disse a Drizzt. — A embarcação de Murann faria bem em render-se pacificamente.

Drizzt começou a enxergar as razões.

— Quer dizer que desfraldar a bandeira de Calimporto acarreta responsabilidades, tanto quanto benefícios?

Deudermont deu de ombros impotente.

— Pense nas guildas de ladrões das cidades que você conheceu — ele explicou. Com os piratas é muito parecido - um aborrecimento inevitável. Se navegarmos para lutar, desobrigaremos os piratas de qualquer restrição auto-imposta, com grande probabilidade de criarmos muito mais problemas do que o necessário.

— E transformariamos todo e qualquer navio sob a bandeira de Calimporto que navegasse no Canal em alvo — acrescentou Drizzt, já sem olhar para o capitão, observando o espetáculo que se descortinava diante dele. O brilho desapareceu de seus olhos.

Deudermont, inspirado pelo apego de Drizzt aos princípios morais - um ego que não permitia essa aceitação de criminosos - colocou uma das mãos sobre o

ombro do elfo.

— Se o encontro chegar às vias de fato —, falou o capitão, atraindo o olhar de Drizzt de volta para si — o Dríade do Mar se juntará à batalha.

Drizzt voltou a olhar o horizonte e deu uma palmadinha na mão de Deudermont. O brilho ávido voltou a seus olhos assim que Deudermont ordenou à tripulação para ficar a postos.

O capitão na verdade não esperava uma luta. Ele já presenciara dezenas de engajamentos como este e, em geral, quando os piratas estavam em vantagem numérica sobre a vítima, a pilhagem era levada a cabo sem derramamento de sangue. Mas, com todos os seus anos de experiência no mar, Deudermont logo percebeu que alguma coisa estava esquisita desta vez. Os navios dos piratas mantinham seu curso, separados, passando longe demais do navio de Murann para abordá-lo. De início, Deudermont pensou que os piratas pretendessem lançar um ataque à distância - um dos navios tinha uma catapulta montada no convés de popa - para avariar sua vítima, embora este parecesse um ato desnecessário.

Então o capitão compreendeu a verdade. Os piratas não tinham nenhum interesse no navio de Murann. O Dríade do Mar era o seu alvo.

Do alto de seu poleiro, Wulfgar, também, percebeu que os piratas estavam passando ao largo do navio que ia à frente.

— Peguem as armas! — gritou para a tripulação. — Eles estão se dirigindo para nós!

— Você vai ter sua luta, afinal — disse Deudermont para Drizzt. — Parece que desta vez a bandeira de Calimporto não vai nos proteger.

Para os olhos noturnos de Drizzt, sensíveis à luz do dia, os navios à distância não passavam de dois pequenos pontos negros contra o brilho refletido na água. mas o drow percebia o que estava acontecendo com clareza suficiente. No entanto, ele não conseguia compreender a lógica da escolha dos piratas, e tinha a estranha sensação de que ele e Wulfgar deveriam estar ligados de alguma maneira ao desenrolar dos acontecimentos.

— Por que nós? — perguntou a Deudermont.

O capitão deu de ombros.

— Talvez eles tenham ouvido algum boato de que um navio de Calimporto estará transportando uma carga valiosa.

A imagem das bolas de fogo explodindo no céu noturno sobre o Portal de Baldur lampejou na mente de Drizzt Um sinal?, ele se perguntou outra vez. Ele ainda não conseguira juntar todas as partes do enigma, mas suas suspeitas o levavam, invariavelmente, à teoria de que ele e Wulfgar estavam envolvidos de alguma maneira na escolha dos piratas quanto ao navio.

— Nós vamos lutar? — começou a perguntar a Deudermont, mas viu que o capitão já estava pondo os planos em ação.

— Estibordo! — Deudermont instruiu o timoneiro. — Coloque-nos a testada das Ilhas dos Piratas. Vamos ver se esses cães têm estômago para os recifes! Ele destacou outro homem para o cesto da gávea, porque queria ter Wulfgar no convés para tarefas mais importantes.

O Dríade do Mar arremeteu nas ondas e curvou-se para baixo numa volta fechada à direita. O navio pirata que estava a leste, agora o mais distante, mudou de ângulo para partir em perseguição direta enquanto o outro, o mais volumoso dos dois, mantinha seu curso direto, e cada segundo levava o Dríade do Mar mais próximo para um tiro de sua catapulta.

Deudermont apontou para a maior das poucas ilhas visíveis a oeste.

— Leve-nos para perto —, instruiu ao timoneiro — mas cuidado com o recife isolado. A maré está baixa, por isso ele deverá estar visível.

Wulfgar pulou para o convés, ao lado do capitão.

— Naquele cordame — ordenou-lhe Deudermont. — O mastro principal é seu. Se eu mandar você puxar, então use toda sua força! Não teremos uma segunda chance.

Wulfgar agarrou a corda pesada com um grunhido de determinação, enrolando-a apertada em volta de seus punhos e mãos.

— Fogo no céu! — gritou um dos tripulantes, apontando para o sul, na direção do navio pirata maior. Uma bola de piche em chamas voou pelo ar e caiu no mar sem provocar danos, com um chiado de protesto, a alguns metros do Dríade do Mar.

— Um tiro de teste —, explicou Deudermont — para determinar nossa distância.

Deudermont estimou a distância e avaliou quanto os piratas ainda se aproximariam antes que o Dríade do Mar colocasse a ilha entre eles.

— Conseguiremos escapar se chegarmos ao canal entre o recife e a ilha - ele disse para Drizzt, balançando a cabeça para indicar que considerava a perspectiva promissora.

Mas justamente no momento em que o drow e o capitão começavam a se consolar com os pensamentos de fuga, os mastros de um terceiro navio assomaram diante deles no oeste, deslizando daquele mesmo canal no qual Deudermont pretendia entrar. Este navio estava com as velas recolhidas e estava preparado para a abordagem.

Deudermont ficou de queixo caído.

— Eles estavam esperando por nós — falou para Drizzt. Ele se virou para o elfo, desamparado. — Eles estavam esperando por nós.

— Mas não estamos transportando nenhuma carga valiosa especial — continuou o capitão, tentando encontrar uma lógica para essa virada inesperada nos acontecimentos. — Por que os piratas mandariam três embarcações contra um único navio?

Drizzt sabia a resposta.

A jornada estava mais fácil para Cattiebrie e Bruenor agora. O anão dominava as rédeas da carruagem de fogo sem problemas e a bruma matutina tinha se dissipado. Viajaram pela Costa da Espada, divertindo-se com os navios sobre os quais eles passavam e as expressões atônitas de todos os marinheiros que porventura voltassem os olhos para o céu.

Logo depois, eles cruzaram a entrada do Rio Chiontar, a porta de entrada rara o Portal de Baldur. Bruenor fez uma pausa para avaliar um impulso repentino, depois deu uma guinada na carruagem, afastando-se da costa.

— A senhora nos mandou seguir a costa — disse Cattiebrie assim que percebeu a mudança de curso.

Bruenor pegou o medalhão encantado de Alustriel, que ele levava pendurado ao pescoço e deu de ombros.

— Isso aqui 'tá me dizendo uma coisa diferente — ele replicou.

Uma segunda carga de piche em chamas atingiu a água, desta vez perigosamente perto do Dríade do Mar.

— Podemos passar por eles — disse Drizzt para Deudermont, uma vez terceiro navio ainda não erguera as velas.

O experiente capitão reconheceu a falha no raciocínio. O objetivo principal do navio que vinha da ilha era bloquear a entrada do canal. O Dríade do Mar realmente poderia ultrapassar aquele navio, mas Deudermont teria de conduzir seu navio por fora do perigoso recife e de volta para o mar aberto. E, nessa altura, eles estariam bem dentro do alcance da catapulta.

Deudermont olhou por sobre o ombro. O outro navio pirata, que estava mais longe a leste, estava com as velas a todo vento e cortava as águas ainda mais rápido que o Dríade do Mar.

Se uma bola de piche viesse certa e as velas do Dríade do Mar viessem a sofrer qualquer dano, o navio seria rapidamente rendido.

E então, um segundo problema chamou a atenção do capitão de maneira dramática. Um feixe de raios explodiu através do convés do Dríade do Mar, cortando alguns cordames e tirando lascas de partes do mastro principal. A estrutura vergou e gemeu contra a tensão das velas enfunadas. Wulfgar encontrou um apoio para os pés e puxou na direção contrária com toda sua força.

— Segure! — incentivou-o Deudermont. — Mantenha-nos fortes e eretos!

— Eles têm um mago — observou Drizzt, ao ver que o raio viera do navio a sua frente.

— Eu já temia isso — replicou Deudermont carrancudo.

Pelo fogo abrasador nos olhos de Drizzt, Deudermont deduziu que o elfo já decidira seu primeiro movimento na batalha. Mesmo naquela situação de desvantagem óbvia, o capitão sentiu uma ponta de pena do mago.

Uma expressão maliciosa se espalhou pelo rosto de Deudermont quando a visão de Drizzt lhe inspirou um plano de ação desesperado.

— Leve-nos diretamente para eles por bombordo — ele disse ao timoneiro. — Perto o suficiente para cuspirmos neles!

— Mas, Capitão —, protestou o marinheiro — isso vai nos colocar diretamente na linha do recife!

— Exatamente o que os cães esperam — devolveu Deudermont. — Deixe-os pensar que não conhecemos estas águas; deixe-os pensar que as rochas farão o trabalho por eles!

Drizzt se sentiu confiante com a segurança na voz do capitão. Aquele

velho marinheiro astuto tinha um plano em mente.

— Firme? — berrou Deudermont para Wulfgar.

O bárbaro assentiu.

— Quando eu mandar, puxe, homem, como se a sua vida dependesse disso! — disse-lhe Deudermont.

Próximo ao capitão, Drizzt fez uma observação em voz baixa:

— Ela depende.

Da ponte da nau capitania, a embarcação que navegava veloz a leste, Pinochet, o pirata, observou a manobra do Dríade do Mar com preocupação. Ele conhecia a reputação de Deudermont bem o suficiente para saber que o capitão não seria tão tolo a ponto de conduzir seu navio diretamente sobre um recife em plena luz do meio dia, com a maré baixa. Deudermont pretendia lutar.

Pinochet olhou para o navio maior e calculou o ângulo para o Dríade do Mar. A catapulta teria mais dois disparos, talvez três, antes que seu alvo passasse ao lado do navio que bloqueava o canal. O próprio navio de Pinochet ainda estava a vários minutos da ação, e o capitão pirata ficou imaginando quanto dano Deudermont seria capaz de causar antes que ele conseguisse chegar para ajudar seus capangas.

Mas Pinochet colocou rapidamente de lado as preocupações quanto ao custo desta missão. Ele estava fazendo um favor pessoal para o grão mestre da guilda do maior bando de ladrões de toda Calimporto. Qualquer que fosse o custo, o pagamento do Paxá Pûk certamente iria cobri-lo com folga!

Cattiebrie observava ansiosa toda vez que um novo navio ficava à vista, mas Bruenor, confiante de que o medalhão encantado o estava guiando até o nem lhes prestava atenção. O anão estalou as rédeas, tentando incitar os cavalos flamejantes a irem mais rápido. Por alguma razão - talvez uma outra propriedade do medalhão- Bruenor sentia que Drizzt estava com problemas e a pressa era essencial.

Então o anão estalou os dedos grossos a sua frente.

— Ali! — ele gritou assim que avistou o Dríade do Mar.

Cattiebrie não questionou sua afirmação. Ela examinou rapidamente a situação dramática que se desenrolava abaixo deles.

Outra bola de piche voou pelo ar e atingiu a popa do Dríade do Mar no nível da água, mas apenas esbarrando no navio, sem causar dano real.

Cattiebrie e Bruenor viram a catapulta ser armada para outro disparo; eles viram a tripulação animalasca do navio que estava no canal, de espadas em punho, esperando a aproximação do Dríade do Mar, e eles viram o terceiro navio pirata, chegando depressa por trás para completar a armadilha.

Bruenor deu uma guinada na carruagem rumo ao sul, na direção do navio maior.

— Primeiro a catapulta! — gritou o anão enfurecido.

Pinochet, como a maioria dos tripulantes que se encontrava na rara dos dois navios piratas, viram o veículo flamejante cortar um longo risco no céu ao norte, mas o capitão e a tripulação do Dríade do Mar e do outro navio pirata estavam envolvidos demais no desespero de sua própria situação para se preocupar com o que acontecia atrás deles. Drizzt, porém deu sim uma segunda olhada para a carruagem, reparando num reflexo brilhante que poderia ser o de um chifre de um elmo quebrado despontando acima das chamas, e numa forma atrás dele com cabelos esvoaçantes, que parecia mais do que vagamente familiar.

Mas talvez fosse só a luminosidade excessiva pregando uma peça em Drizzt, associada a suas esperanças inabaláveis. A carruagem se afastou num borrão flamejante e Drizzt não lhe deu mais atenção, pois naquele momento não tinha tempo para ocupar seu pensamento com isso.

A tripulação do Dríade do Mar alinhou-se no convés da proa, disparando suas bestas contra o navio pirata, na esperança, mais do que qualquer outra coisa, de manter o mago ocupado demais para atacá-los outra vez.

Um segundo feixe de raios rugiu na direção deles, mas o Dríade do Mar estava adernando violentamente na rebentação do recife e o disparo do mago fez somente um buraco pequeno na vela principal.

Deudermont olhou esperançoso para Wulfgar, retesado e pronto para atender ao comando.

E então eles estavam passando ao lado do navio pirata, no máximo a quinze metros de distância, dirigindo-se, num curso aparentemente fatal, direto para os recifes.

— Puxe! — berrou Deudermont, Wulfgar içou, e todos os músculos de seu corpo se avermelharam com o influxo súbito de sangue e adrenalina.

O mastro principal rangeu em protesto e as velas enfunadas pelo vento resistiram quando Wulfgar passou a corda sobre os ombros e lançou-se para frente.

O Dríade do Mar verdadeiramente girou em seu eixo sobre a água, com a proa se erguendo sobre a crista de uma onda e dando uma guinada na direção do navio pirata. A tripulação de Deudermont, embora tivesse testemunhado a força de Wulfgar na entrada do Rio Chiontar, agarrou-se desesperadamente à amurada e aguardou, aterrada.

E os piratas estupefatos, que jamais haviam suspeitado ser possível que um navio a toda vela pudesse fazer uma curva tão fechada, simplesmente não reagiram. Eles ficaram apenas olhando, em total assombro, enquanto a proa do Dríade do Mar se projetava sobre o flanco de bombordo, enredando os dois navios num abraço mortal.

— Para cima deles! — gritou Deudermont. Os ganchos voaram pelo ar, prendendo-se ao outro navio para garantir o domínio do Dríade do Mar, e as pranchas de abordagem foram lançadas e colocadas no lugar.

Wulfgar aprumou-se novamente e puxou Garra de Palas de suas costas. Drizzt sacou suas cimitarras, mas não investiu de imediato. Em vez disso, esquadrinhou o convés do navio inimigo. Ele focalizou rapidamente um homem, que não se vestia como um mago, mas que, tanto quanto Drizzt podia ver, estava desarmado.

O homem começou a fazer alguns movimentos, como se estivesse conjurando uma magia, e os borrifos mágicos denunciadores se esparziram no ar a volta dele.

Mas Drizzt foi mais rápido. Utilizando-se das habilidades inatas de sua raça, o drow delineou a forma do mago em chamas púrpuras inofensivas. O corpo físico do mago desapareceu de vista assim que a magia de invisibilidade fez efeito.

Mas o contorno púrpura permaneceu.

— O mago, Wulfgar! — gritou Drizzt.

O bárbaro correu para a amurada e examinou o navio pirata, identificando com facilidade o contorno mágico.

O mago, percebendo sua situação desvantajosa, mergulhou por trás de uns barris.

Wulfgar não hesitou. Arremessou Garra de Palas violentamente de uma ponta à outra. O poderoso martelo de combate passou por entre os barris, espalhando madeira e água pelo ar, e encontrou seu alvo do outro lado.

O martelo atingiu o corpo irregular do mago - ainda visível somente

pelo contorno do fogo encantado do drow -jogando-o pelos ares contra a amurada mais afastada do navio pirata.

Drizzt e Wulfgar menearam as cabeças um para o outro, com feroz satisfação. Deudermont passou a mão em seus olhos descrentes.

Talvez eles tivessem uma chance, afinal.

Os piratas dos navios que estavam mais atrás pararam suas tarefas para observar a carruagem voadora. Enquanto Bruenor dava a volta no navio maior onde se encontrava a catapulta e se aproximava por trás, Cattiebrie retesou a corda de Taulmaril ao máximo.

— Pensa nos teus amigos — confortou-a Bruenor, ao vê-la hesitar. Apenas algumas semanas antes, Cattiebrie matara uma mulher por pura necessidade, mas o ato não lhe caíra bem. Agora, enquanto eles se aproximavam do navio, ela poderia despejar a morte entre os marinheiros expostos.

Ela deu um suspiro profundo para se preparar e mirou um marinheiro, que estava de pé boquiaberto, sem sequer dar-se conta de que estava para morrer.

Mas havia um outro jeito.

Pelo canto do olho, Cattiebrie viu um alvo melhor. Ela girou o arco contra a popa do navio e disparou uma flecha prateada diretamente para baixo. Ela explodiu no braço da catapulta, rompendo a madeira. A energia mágica da flecha crestou um furo enegrecido quando a ponta prateada atravessou a madeira.

— Experimentem as minhas chamas! — gritou Bruenor, manobrando a carruagem para baixo. O anão desenfreado conduziu seus cavalos flamejantes diretamente para a vela principal, deixando um rasgão esfarrapado em sua esteira.

E a pontaria de Cattiebrie era perfeita; uma após outra, as flechas silvavam até a catapulta. Quando a carruagem passou veloz uma segunda vez, os artilheiros tentaram revidar com uma bola de piche incandescente, mas o braço de madeira da catapulta havia sido muito danificado para ainda ter alguma força e a bola de piche subiu lenta e pesadamente, apenas uns poucos metros para cima e para a frente.

E tornou a cair sobre o convés do próprio navio!

— Mais uma passada! — rosnou Bruenor, olhando por sobre o ombro para as chamas que rugiam no mastro e no convés.

Mas os olhos de Cattiebrie estavam focalizados à frente, no ponto onde

o Dríade do Mar acabara de abalroar a outra embarcação e onde o segundo navio pirata logo se juntaria à refrega.

— Num dá tempo! — ela berrou. — 'Tão precisando da gente lá na frente!

O clangor de aço contra aço ressoou enquanto a tripulação do Dríade do Mar lutava contra os piratas. Um dos bandidos, ao ver Wulfgar lançar o martelo de combate, pulou para o Dríade do Mar e dirigiu-se contra o bárbaro desarmado, considerando-o presa fácil. Ele correu, com a espada apontada a frente.

Wulfgar esquivou-se com facilidade do golpe, pegou o pirata pelo pulso e, com a outra mão pegou-o por uma perna. Mudando ligeiramente a direção do pirata, mas sem perder o impulso, Wulfgar alçou-o no ar e o lançou sobre a amurada traseira do Dríade do Mar. Outros dois piratas, que, como o seu desafortunado companheiro, haviam de início pensado em atacar o bárbaro desarmado, estacaram em seu avanço e procuraram por adversários melhor armados, mas menos perigosos.

Então Garra de Palas retornou magicamente às mãos de Wulfgar e agora era sua vez de voltar à carga.

Três dos marinheiros de Deudermont, que tentavam atravessar a distância que os separava do outro barco, foram derrubados da prancha de abordagem central e agora os piratas voltavam pela abertura para inundar o convés do Dríade do Mar.

Drizzt Do'Urden estancou aquela onda. De cimitarras em punho - Corisco emitindo um brilho azul ameaçador - o elfo saltou com leveza sobre a larga prancha de abordagem.

A expectativa do grupo de piratas, ao ver um único e esguio inimigo barrando o caminho, era passar de roldão.

Sua velocidade se reduziu consideravelmente quando, em meio a um borrão de cimitarras zunindo, a primeira linha de três cambaleou segurando as gargantas e estômagos talhados.

Deudermont e o timoneiro, que se apressavam na direção de Drizzt para ajudá-lo, diminuíram o passo e observaram o espetáculo produzido por Corisco e sua companheira, subindo e descendo com uma velocidade ofuscante e uma precisão mortal. Mais um pirata caiu e um outro, que teve a espada arrancada de sua mão, mergulhou na água para escapar ao terrível guerreiro elfo.

Os cinco piratas restantes estacaram, como se tivessem sido

paralisados, com as bocas abertas em gritos silenciosos de terror.

Deudermont e o timoneiro também deram um pulo para trás, surpresos e confusos, pois a máscara mágica pregara uma peça em Drizzt enquanto ele se encontrava absorto na batalha. Ela escorregara do rosto do drow, revelando a todos que o cercavam a pele escura de sua raça.

Mesmo que cê queime as velas, o navio vai entrar — observou Cattiebrie, ao notar a curta distância entre o navio pirata remanescente e os dois navios enroscados à entrada do canal.

As velas? — riu Bruenor. — Pode ter certeza que vou fazer bem mais que isso!

Cattiebrie se afastou do anão, digerindo o significado de suas palavras.

— Cé tá louco! — Ela engasgou enquanto Bruenor conduzia a carruagem até o convés.

— Bah! You parar esses cães! Se segura, garota!

— Seguro coisa nenhuma, com mil demônios! — gritou Cattiebrie de volta. Ela deu um tapinha na cabeça de Bruenor e partiu para um plano alternativo, pulando da parte de trás da carruagem para dentro d'água.

— Garota esperta — riu Bruenor, vendo-a mergulhar em segurança. Depois tornou a olhar para os piratas. Os tripulantes que se encontravam na popa do navio tinham visto sua aproximação e estavam mergulhando para todos os lados, para sair do caminho.

Pinochet, na frente do navio, olhou para trás para ver a estranha comoção no exato momento em que Bruenor se espatifava no convés.

— Moradin!

O grito de guerra do anão ressoou até o convés do Dríade do Mar e pelo convés do terceiro navio pirata, acima de todo o estrondo da batalha. Tanto os piratas quanto os marinheiros dos navios engajados na luta relancearam o olhar para a explosão na nau capitania de Pinochet, e a tripulação de Pinochet respondeu ao grito de Bruenor com um outro de terror.

Wulfgar parou ao ouvir o grito de guerra ao deus dos anões, lembrando-se do amigo querido que costumava gritar esses nomes contra seus inimigos.

Drizzt apenas sorriu.

Quando a carruagem trombou contra o convés, Bruenor rolou para fora pela parte de trás e a magia de Alustriel se desmantelou, transformando a carruagem numa bola de destruição. As chamas varreram o convés, lamberam os mastros e alcançaram a parte inferior das velas. Bruenor recuperou o equilíbrio e se aprumou, com o machado de mitral preparado em uma das mãos e o reluzente escudo dourado atado à outra. A única preocupação dos piratas que haviam escapado à devastação inicial era fugir.

Bruenor cuspiu neles e deu de ombros. Depois, para assombro dos poucos que o viram, o anão enlouquecido caminhou diretamente para dentro do mar de chamas, rumo à proa do navio, para ver se algum dos piratas que se encontravam lá na frente queria brincar.

Pinochet percebeu imediatamente que o navio estava perdido. Não pela primeira vez, e provavelmente não a última, ele se consolava enquanto incitava o oficial mais próximo a ajudá-lo a soltar um pequeno bote a remo. Dois outros tripulantes tiveram a mesma idéia e já tinham quase terminado de desamarrar o bote quando Pinochet chegou.

Mas, no meio de um desastre dessa monta, era cada um por si, e Pinochet esfaqueou um deles pelas costas e pôs o outro para correr.

Bruenor emergiu incólume do meio das chamas e encontrou o convés dianteiro quase deserto. Ele sorriu feliz ao ver o pequeno barco com o capitão pirata atingir a água. O outro pirata estava debruçado sobre a amurada, desamarrando as últimas cordas.

Assim que o pirata passou uma das pernas sobre a amurada, Bruenor o ajudou, dando-lhe um chute no traseiro com seu pé embotinado, lançando-o para longe da amurada e do bote a remo.

— Se vira de costas, faz favor — rosnou Bruenor para o capitão pirata assim que caiu pesadamente dentro do bote. — Tenho que pegar uma garota que 'tá na água!

Pinochet sacou a espada da bainha cuidadosamente e a escondeu às costas sobre o ombro.

— Vai fazer o favor? — perguntou Bruenor outra vez.

Pinochet virou-se num balanço, com a espada empunhada descendo perigosamente sobre o anão.

— Era só dizer que não — escarneceu Bruenor, bloqueando o golpe com

seu escudo e desferindo um contragolpe nos joelhos do sujeito.

De todos os desastres que atingiram os piratas naquele dia, nenhum os deixou mais horrorizados do que o fato de Wulfgar ter continuado seu ataque. Ele não precisou de nenhuma prancha de abordagem; o poderoso bárbaro saltou o vão que havia entre os navios. Com a intenção de juntar-se a seu amigo, ele enxotou os cinco piratas que ainda estavam na prancha. Eles saíram de boa vontade, preferindo a água do mar às lâminas mortíferas do elfo drow.

E assim os dois heróis, os dois amigos, ficaram juntos, traçando uma linha de destruição pelo convés do navio pirata. Deudermont e seus homens, todos eles combatentes treinados, logo expulsaram todos os piratas do Dríade do Mar e conquistaram todas as pranchas de abordagem. Agora seguros de estarem a poucos passos da vitória, eles aguardavam à amurada do navio pirata, escoltando de volta à prisão do Dríade do Mar a crescente onda de prisioneiros que se entregavam de bom grado, enquanto Drizzt e Wulfgar terminavam o serviço.

— Você vai morrer, cão barbudo! — vociferou Pinochet, desferindo golpes com a espada.

Bruenor, tentando manter o equilíbrio no bote que balançava violentamente, deixou o homem manter a ofensiva, guardando seus próprios golpes para os melhores momentos.

Um deles veio de forma inesperada, quando o marinheiro que Bruenor chutara do navio em chamas alcançou o bote que estava à deriva. Bruenor percebeu sua aproximação com o canto do olho.

O homem agarrou a beirada do pequeno bote e içou-se para cima - e foi dar de encontro com a cabeça do machado de mitral de Bruenor.

O pirata caiu de volta ao lado do bote, manchando a água de escarlate.

— Teu amigo? — ironizou Bruenor.

Como Bruenor desejara, Pinochet atacou com fúria ainda maior. O homem errou um golpe violento, desequilibrando-se à direita de Bruenor. O anão deu uma mãozinha para Pinochet, deslocando o seu peso para aumentar a inclinação do barco e batendo com força nas costas do capitão pirata com seu escudo.

— Se 'cê quer viver —, disse Bruenor quando Pinochet flutuou de novo a uns poucos centímetros do bote — larga a espada! — Bruenor não só reconhecia a importância do homem, como preferia ter alguém para remar.

Sem outras opções à mão, Pinochet concordou e nadou de volta para o

pequeno barco a remo. Bruenor puxou-o pela borda e largou-o entre os remos.

— Se vira de costas! — vociferou o anão. — E trata de remar com força!

— A máscara caiu — cochichou Wulfgar para Drizzt quando concluíram o serviço. O drow deslizou para trás de um mastro e recolocou o disfarce mágico.

— Você acha que eles viram? — perguntou Drizzt ao voltar para o lado de Wulfgar. E ao mesmo tempo em que dizia isso, ele viu a tripulação do Dríade do Mar alinhada no convés do navio pirata, olhando para ele desconfiada, com as armas em punho.

— Eles viram — concluiu Wulfgar. — Venha — ele propôs ao elfo, dirigindo-se para a prancha de abordagem. — Eles vão aceitá-lo!

Drizzt não tinha tanta certeza disso. Ele se lembrava de outras vezes em que ajudara homens em perigo, só para vê-los voltar-se contra ele assim que eles viam seu rosto debaixo do capuz de seu manto e ficavam sabendo a verdadeira cor de sua pele.

Mas este era o preço a pagar por renegar seu próprio povo e vir para o mundo da superfície.

Drizzt agarrou Wulfgar pelo ombro e passou a frente dele, liderando resolutamente o caminho de volta ao Dríade do Mar. Olhando para seu jovem amigo atrás dele, deu uma piscada e puxou a máscara fora do rosto. Embainhou as cimitarras e voltou-se para encarar a tripulação.

— Deixe que eles conheçam Drizzt Do'Urden — resmungou Wulfgar baixinho por trás dele, emprestando ao drow toda a força de que ele jamais precisara.

COMPANHEIROS

Bruenor encontrou Cattiebrie batendo as pernas para manter-se à tona d'água, longe da carnificina do navio de Pinochet. O capitão pirata não deu a menor atenção à moça. Lá longe, a tripulação do navio que lhe restava, a embarcação com a artilharia pesada, controlara o fogo, dera a volta e partira à maior velocidade que conseguira imprimir.

— Pensei que cê tinha se esquecido de mim — falou Cattiebrie quando

o barco a remo se aproximou.

— Cê devia ter ficado junto comigo — riu o anão.

— Eu num me dou tão bem com o fogo que nem você — retorquiui a jovem desconfiada.

Bruenor deu de ombros.

— Isso vem acontecendo desde os salões — ele disse. — Deve de ser por causa da armadura do pai do meu pai.

Cattiebrie agarrou a borda do bote e começou a se içar para dentro, mas parou ao ver a cimitarra presa às costas de Bruenor, compreendendo o que acontecera.

— 'Cê tá com a espada do drow! — ela disse, lembrando-se da história que Drizzt lhe contara sobre sua luta contra um demônio chamejante. A magia da cimitarra forjada no gelo salvara Drizzt do fogo naquele dia. — Com certeza ela foi a tua salvação!

— Bela lâmina — murmurou Bruenor, olhando por sobre o ombro para o punho da cimitarra. — O elfo devia dar um nome prá ela!

— O bote não vai agüentar o peso de três pessoas — interrompeu Pinochet.

Bruenor lançou-lhe um olhar zangado e disparou:

— Então nade!

O rosto de Pinochet se contorceu e ele começou a se erguer ameaçadoramente.

Bruenor percebeu que tinha abusado na provocação ao orgulhoso pirata. Antes que o homem se endireitasse, Bruenor deu uma cabeçada no peito do pirata e chutou-o fazendo-o cair na água por cima da parte de trás do bote. Sem vacilar um instante, o anão agarrou o pulso de Cattiebrie e puxou-a para seu lado, dentro do barco.

Bota o teu arco apontado prá ele, garota — falou o anão, alto o suficiente para Pinochet, que boiava na água outra vez, também escutar. Depois jogou uma corda para o pirata. — Se ele não acompanhar o barco, mata ele!

Cattiebrie armou uma flecha de ponta prateada na corda de Taulmaril e apontou para Pinochet, brincando com a ameaça, embora ela não tivesse a menor

intenção de dar cabo do homem indefeso.

— Chamam meu arco de Caçador de Corações — ela advertiu. — É melhor 'cê nadar direitinho.

O orgulhoso pirata agarrou a corda e começou a bater os pés.

— Nenhum drow vai pisar de volta nesse navio! — um dos tripulantes de Deudermont rosnou para Drizzt.

O homem levou um tapa na nuca pelo que dissera e, a seguir, saiu de lado obedientemente, quando Deudermont caminhou para a prancha de abordagem. O capitão estudou as expressões de seus homens enquanto eles examinavam o drow que fora seu companheiro nas últimas semanas.

— O que cê vai fazer com ele? — atreveu-se um dos marinheiros a perguntar.

Há homens nossos na água — replicou o capitão, desviando o assunto — Recolham-nos e permita que eles se sequem, e coloquem os piratas a ferros.

Esperou um momento até sua tripulação se dispersar, mas eles ficaram onde estavam, hipnotizados pelo drama do elfo negro.

— E tratem de desenroscar estes navios! — vociferou Deudermont.

Ele se voltou para encarar Drizzt e Wulfgar, parados a poucos centímetros da prancha.

— Vamos para a minha cabine — ele disse, calmamente. — Precisamos conversar.

Drizzt e Wulfgar não responderam. Acompanharam o capitão em silêncio, absorvendo os olhares curiosos, temerosos e raivosos que os seguiam.

Deudermont parou a meio caminho no convés, juntando-se a um grupo de marinheiros que fitavam o sul, além do navio em chamas de Pinochet, para Pequeno barco a remo, que vinha diretamente na direção deles.

— O condutor da carruagem flamejante que atravessou o céu — explicou um dos homens.

— Ele acabou com aquele navio! — exclamou um outro, apontando para o estrago na nau capitania de Pinochet, que agora se inclinava irremediavelmente e logo afundaria. — E botou o terceiro navio prá correr!

— Então ele é, com certeza, um aliado nosso! — disse o capitão.

— E nosso — acrescentou Drizzt, atraindo todos os olhares de volta para si. Até Wulfgar olhou para o companheiro com curiosidade. Ele ouvira o grito em honra a Moradin, mas não se atrevera a ter a esperança de que aquele que corria em seu auxílio fosse realmente Bruenor Martelo de Batalha.

— Um anão de barba ruiva, se eu estiver correto — continuou Drizzt. — E uma jovem mulher a acompanhá-lo.

Wulfgar ficou de queixo caído.

— Bruenor? — ele conseguiu sussurrar. — Cattiebrie? Drizzt assentiu.

— É o que eu acho.

— Logo saberemos — asseverou-lhes Deudermont.

Ele instruiu os marinheiros para levarem os passageiros do bote a sua sim que eles subissem a bordo. Depois levou Drizzt e Wulfgar com ele pois sabia que a presença do drow no convés só serviria para que a tripulação continuasse distraída e, naquele momento, com os navios colididos, havia muito trabalho importante a ser feito.

— O que você pretende fazer conosco? — indagou Wulfgar quando Deudermont fechou a porta da cabine. — Nós lutamos pelo...

Com um sorriso tranquilizador, Deudermont interrompeu os protestos que se iniciavam.

— Vocês certamente lutaram — ele reconheceu. — Eu bem que gostaria de contar com marinheiros tão fortes em todas as minhas viagens ao sul. Com certeza os piratas passariam a fugir assim que o Dríade do Mar despontasse no horizonte!

Wulfgar relaxou sua atitude defensiva.

— Meu disfarce não tinha o objetivo de causar-lhes problemas — disse Drizzt soturno. — E somente minha aparência foi mentira. Eu precisava de uma passagem para o sul para socorrer um amigo - e isso continua sendo verdade.

Deudermont assentiu, mas antes que pudesse responder, ouviu-se uma batida à porta e um marinheiro espiou para dentro.

— Com a sua licença — ele começou.

— O que é? — perguntou Deudermont.

— A gente segue todos os seus passos, Capitão, o senhor sabe disso —

balbuciou o marinheiro. — Mas a gente achou que devia lhe dizer como a gente se sente sobre o elfo.

Deudermont avaliou o marinheiro e depois Drizzt por alguns momentos. Ele sempre se orgulhara de sua tripulação; em sua maioria, os homens já estavam juntos há vários anos, mas ele se perguntava como eles iriam superar o presente dilema.

— Prossiga — estimulou-o, insistindo em manter a confiança em seus homens.

— Bom, a gente sabe que ele é um drow —, começou o marinheiro — e a gente sabe o que isso significa. — Ele fez uma pausa, pesando cuidadosamente as palavras que diria a seguir. Drizzt prendeu o fôlego, em antecipação; ele já passara por isso antes.

— Mas esses dois, eles tiraram a gente de uma bela enrascada lá atrás — despejou o marinheiro de uma só vez. — A gente não ia conseguir sem eles!

— Então vocês querem que eles permaneçam a bordo? — perguntou Deudermont com um sorriso se espalhando cada vez mais em seu rosto. Sua tripulação se superara mais uma vez.

— Isso! — respondeu o marinheiro vigorosamente. — Até o último homem! E estamos orgulhosos de tê-los a bordo!

Outro marinheiro, aquele que desafiara Drizzt na prancha minutos antes, se intrometeu:

— Eu 'tava com medo antes, só isso — desculpou-se para Drizzt.

Dominado pela surpresa, Drizzt ainda não recobrava o fôlego. Ele meneou a cabeça, aceitando o pedido de desculpas.

—Então a gente se vê no convés — disse o segundo marinheiro, e desapareceu pela porta.

— A gente só achou que o senhor deveria saber — disse o primeiro marinheiro para Deudermont e, depois, saiu também.

— É uma excelente tripulação —Deudermont disse para Drizzt e Wulfgar assim que a porta voltou a se fechar.

—E o senhor, o que acha? — Wulfgar teve de perguntar.

— Eu julgo um homem - ou elfo - por seu caráter, não por sua aparência

— declarou Deudermont. — Aliás, quanto a isso, tire essa máscara, Drizzt Do'Urden. Você fica muito mais bonito sem ela!

— Pouca gente concordaria com essa observação — replicou Drizzt.

— No Driade do Mar eles concordariam! — gargalhou o capitão. — Agora a está vencida, mas ainda há muito a fazer. Tenho a impressão de que sua força será muito apreciada na proa, poderoso bárbaro. Temos que separar esses navios e tratar de seguir em frente, antes que aquele terceiro pirata volte com mais algum dos seus amigos!

— E você — ele disse para Drizzt com um sorriso furtivo. — Acho que ninguém seria melhor do que você para manter uma carga de prisioneiros na linha.

Drizzt tirou a máscara do rosto e a enfiou na algibeira.

— Existem algumas vantagens na cor da minha pele — ele concordou, desembaraçando os nós de sua cabeleira branca. Voltou-se para sair com Wulfgar, mas a porta foi escancarada diante deles.

— Beleza de espada, elfo! — disse Bruenor Martelo de Batalha, em pé numa poça de água salgada. Ele jogou a cimitarra mágica para Drizzt. — Vê se arruma um bom nome prá ela, 'tá bom? Uma espada que nem esta tem que ter um nome. Ótima prá um cozinheiro fazer leitão assado.

— Ou para um anão que sai caçando dragões — observou Drizzt. Ele segurou a cimitarra solenemente, lembrando-se da primeira vez em que a vira, a repousar sobre as ruínas da alcova do dragão morto. Depois ele lhe dera uma nova morada, na bainha que antes abrigava sua espada normal, considerando a antiga uma companheira adequada para Corisco.

Bruenor caminhou até seu amigo drow e agarrou seu pulso com firmeza.

— Quando vi os seus olhos me fitando do paredão do abismo —, começou o anão, falando baixo, lutando contra um engasgo que ameaçava entrecortar-lhe a voz — eu tinha certeza de que meus outros amigos estariam a salvo!

— Mas eles não estão — replicou Drizzt. — Régis está em grande perigo.

Bruenor piscou.

— A gente vai trazer ele de volta, elfo! Nenhum assassino fedorento vai dar cabo do Ronca-bucho! — Ele apertou o braço do elfo com força uma última vez

e voltou-se para Wulfgar, o rapaz a quem ele ensinara como ser um homem de verdade.

Wulfgar queria falar, mas não conseguia encontrar forma de fazer as palavras ultrapassarem o nó que lhe apertava a garganta. Ao contrário de Drizzt, o jovem bárbaro não tinha a menor idéia de que Bruenor pudesse ainda estar vivo, e a visão de seu caro mentor, o anão que se tornara um pai para ele, de volta do túmulo e parado em pé ali diante dele era simplesmente demais para ele assimilar. Agarrou Bruenor pelos ombros bem no momento em que o anão estava para dizer alguma coisa, e o levantou e apertou-o num grande abraço de urso.

Bruenor precisou se debater durante alguns segundos para afrouxar o abraço o suficiente para conseguir tomar fôlego.

— Se 'cê tivesse espremido o dragão desse jeito —, tossiu o anão — eu não ia precisar cavalgar ele até o fundo do abismo!

Cattiebrie entrou pela porta, ensopada, com os cabelos avermelhados grudados no pescoço e nos ombros. Atrás dela vinha Pinochet, completamente encharcado e submisso.

Os olhos dela encontraram-se primeiro com os de Drizzt, prendendo o drow num silencioso momento de emoção que ia além da simples amizade. — Em boa hora — ela sussurrou. — É bom poder olhar para Drizzt Do'Urden novamente. Meu coração esteve com você o tempo todo.

Drizzt lançou-lhe um sorriso casual e desviou seus olhos cor de lavanda.

— Alguma coisa me dizia que você se juntaria a nossa missão antes de tudo acabar — ele disse. — É bom vê-la, também, e sua companhia é bem-vinda.

O olhar de Cattiebrie desviou-se do drow para Wulfgar. Por duas vezes ela estivera separada daquele homem e, em ambas, quando se reencontraram, Cattiebrie foi lembrada do quanto passara a amá-lo.

Wulfgar a viu, também. As gotas de água salgada brilhavam em sua face, mas tornavam-se pálidas diante do fulgor de seu sorriso. O bárbaro, sem jamais deixar de fitar Cattiebrie, soltou Bruenor no chão.

Somente o constrangimento do amor juvenil os mantinha separados naquele momento, com Drizzt e Bruenor a olhá-los.

— Capitão Deudermont —, disse Drizzt — apresento-lhe Bruenor Martelo de Batalha e Cattiebrie, dois amigos muito queridos e excelentes aliados.

— E a gente trouxe um presente —, disse Bruenor com uma risadinha — já que a gente não trouxe dinheiro prá pagar as passagens.

Bruenor deu alguns passos, agarrou Pinochet pela manga da camisa e puxou o homem para frente até o meio da cabine.

— O capitão do navio que queimei, acho eu.

— Minhas boas-vindas aos dois — disse Deudermont. — E posso garantir-lhes que vocês já fizeram mais do que o suficiente para merecer suas passagens.

O capitão voltou-se para confrontar Pinochet, desconfiando de sua importância.

— Você sabe quem eu sou? — disse o pirata mal-humorado, achando que agora estava diante de uma pessoa mais razoável de se lidar do que o anão rabugento.

— Você é um pirata — respondeu Deudermont, calmamente.

Pinochet inclinou a cabeça para estudar o capitão. Um sorriso malicioso cruzou-lhe a face.

— Você já ouviu, talvez, falar de Pinochet?

Deudermont tivera a impressão de, e temera, ter reconhecido o homem assim que ele entrara na cabine. O capitão do Dríade do Mar realmente já ouvira falar de Pinochet - todos os mercadores que trafegavam ao longo da Costa da Espada já tinham ouvido falar de Pinochet.

— Eu exijo que liberte a mim e a meus homens! — ele esbravejou numa ameaça.

— No devido tempo — respondeu Deudermont.

Drizzt, Bruenor, Wulfgar e Cattiebrie, que não compreendiam a extensão da influência dos piratas, olharam incrédulos para Deudermont.

— Devo adverti-lo de que as conseqüências de seus atos serão terríveis! — continuou Pinochet, ganhando inesperadamente a vantagem no confronto. — Eu, bem como meus aliados, não sou um homem clemente.

Drizzt, cujo próprio povo costumava distorcer os princípios da justiça para adaptá-la aos preceitos da hierarquia, compreendeu imediatamente o dilema do capitão.

— Deixe-o ir — ele disse. Sacou suas duas cimitarras mágicas e as empunhou. Corisco emitia um brilho perigoso. — Deixe-o ir e dê-lhe uma espada. Eu, também, não sou clemente.

Ao ver a expressão horrorizada do pirata a olhar para Drizzt, Bruenor apressou-se a se engajar.

— Isso mesmo, Capitão, deixa o cão solto — disse o anão com uma carranca. — Eu só deixei ele com a cabeça sobre os ombros prá trazer um presente vivo pro senhor. Se cê num quiser ele ... — e Bruenor puxou seu machado do cinturão e brandiu-o com facilidade.

Wulfgar não perdeu a oportunidade:

— De mãos limpas e no alto do mastro! — vociferou o bárbaro, retesando os músculos de modo que eles pareciam que iam explodir. — O pirata e eu! Que o vencedor conheça as glórias da vitória. E que o perdedor encontre a morte!

Pinochet olhou para os três guerreiros desvairados. Depois, quase implorando por ajuda, voltou-se para Deudermont.

— Ah... cês 'tão estragando toda a diversão — Cattiebrie sorriu irônica, não querendo ser deixada de fora. — Cadê a graça de um de vocês fazer picadinho do pirata? Dá um barquinho prá ele e manda ele embora — sua carinha de fada tornou-se subitamente severa e ela lançou um olhar perverso a Pinochet. — Dá um barquinho prá ele —, ela reiterou — e deixa ele tentar se esquivar das minhas flechas de prata!

— Muito bem, Capitão Pinochet — começou Deudermont, mal escondendo uma risadinha. — Não vou atrair a fúria dos piratas. O senhor é um homem livre e pode ir quando quiser.

Pinochet virou-se bruscamente, ficando cara a cara com Deudermont.

— Ou, continuou o capitão do Dríade do Mar — você e sua tripulação podem permanecer em minha prisão, sob minha proteção pessoal, até chegarmos ao porto.

— Você é incapaz de controlar sua tripulação? — disparou o pirata.

— Eles não fazem parte de minha tripulação — retrucou Deudermont. E se esses quatro resolvessem matá-lo, atrevo-me a dizer que pouco poderia fazer para detê-los.

— Não é costume de meu povo permitir que nossos inimigos vivam! — interpôs Drizzt num tom de voz tão insensível que deu arrepios até em seus amigos mais chegados. — Mas preciso do senhor, Capitão Deudermont, e de seu navio. — Ele tornou a embainhar as espadas num movimento veloz como um raio. — Permitirei que o pirata viva em troca da realização de nosso acordo.

— A prisão, Capitão Pinochet? — perguntou Deudermont, fazendo sinal para que dois marinheiros entrassem para escoltar o líder dos piratas.

Os olhos de Pinochet voltaram a fixar-se em Drizzt.

— Se você voltar a navegar por estas águas... — começou o teimoso pirata ameaçadoramente.

Bruenor chutou-lhe o traseiro.

— Mexe essa sua língua de novo, seu cachorro, e pode ter certeza de que vou cortar ela fora! — vociferou o anão.

Pinochet saiu depressa com os marinheiros de Deudermont.

Mais tarde naquele dia, enquanto a tripulação do Dríade do Mar continuava os reparos, os amigos reunidos retiraram-se para a cabine de Drizzt e Wulfgar para ouvir as aventuras de Bruenor no Salão de Mitral. As estrelas brilharam no céu vespertino e o anão ainda continuava a falar das riquezas que vira, dos lugares antigos e sagrados que ele atravessara em sua terra natal, das incontáveis escaramuças com as patrulhas de duergar e da última e ousada fuga através da imensa cidade subterrânea.

Cattiebrie estava sentada diretamente à frente de Bruenor, observando o anão através da chama bruxuleante da única vela que ardia sobre a mesa. Ela já ouvira sua história antes, mas Bruenor era capaz de enriquecer uma história como ninguém e ela curvou-se para a frente na cadeira, mais uma vez hipnotizada pelo relato. Wulfgar, com seus longos braços apoiados confortavelmente sobre os ombros dela, tinha aproximado sua cadeira atrás da dela.

Drizzt estava em pé próximo à janela e fitava o céu sonhador. Quanto aquilo tudo se parecia aos tempos de outrora, como se de algum modo eles houvessem trazido um pedaço do Vale do Vento Gélido consigo. Tantas foram as noites em que os amigos se haviam reunido para contar suas histórias do passado ou para, simplesmente, desfrutar juntos o silêncio do anoitecer. É claro que naquela época o grupo contava com um quinto membro, que sempre tinha uma história tão bizarra para contar que sobrepujava todas as outras.

Drizzt olhou para seus amigos e de novo para o céu noturno, pensando — com esperança — no dia em que os cinco amigos voltariam a se reunir.

Uma batida à porta fez os três que estavam à mesa darem um pulo, de tão absortos que estavam - Bruenor, inclusive - nas histórias do anão. Drizzt abriu a porta e o Capitão Deudermont entrou.

— Saudações — ele disse educadamente. — Não queria interrompê-los, mas tenho algumas novidades.

— Bem quando eu 'tava chegando na melhor parte —, resmungou Bruenor — mas ela vai ficar melhor ainda com o suspense da espera!

— Conversei novamente com Pinochet — disse Deudermont. — Ele é um homem muito importante nesta região e o fato dele ter usado três navios para nos interceptar não faz o menor sentido. Ele estava atrás de alguma coisa.

— Nós — raciocinou Drizzt.

— Ele não falou nada claramente —, replicou Deudermont — mas creio ser este o caso. Por favor, compreendam que não posso pressioná-lo demais.

— Bah! Deixa que eu faço esse cão abrir a boca! — bufou Bruenor.

— Não é necessário — disse Drizzt. — Os piratas tinham que estar a nossa procura.

— Mas, como eles saberiam? — perguntou Deudermont.

— As bolas de fogo sobre o Portal de Baldur — raciocinou Wulfgar. Deudermont assentiu, lembrando-se do espetáculo.

— Parece que vocês arranjaram alguns inimigos bastante poderosos.

— O homem que perseguimos sabia que iríamos para o Portal de Baldur — disse Drizzt. — Ele até nos deixou um recado. Não teria sido difícil para alguém da laia de Ártemis Entreri providenciar um sinal indicando como e quando nós partíssemos.

— Ou para providenciar a emboscada — disse Wulfgar carrancudo.

— É o que parece — disse Deudermont.

Drizzt ficou calado, mas tinha outras suspeitas. Por que Entreri os levaria até ali, só para que eles fossem mortos pelos piratas? Alguém mais passara a fazer parte do quadro, Drizzt tinha certeza, e ele só podia supor que essa pessoa fosse o próprio Paxá Pûk.

— Mas há outros assuntos que precisamos discutir — disse Deudermont. O Dríade do Mar está em condições de navegar, mas sofremos danos sérios, assim como o navio pirata que capturamos.

— Você pretende tirar os dois daqui? — perguntou Wulfgar.

— É respondeu o capitão. — Teremos de libertar Pinochet e seus homens quando chegarmos a um porto. Eles levarão o navio dali em diante.

— Os piratas mereciam algo pior — resmungou Bruenor.

— E esses danos vão atrasar nossa viagem? — perguntou Drizzt, mais preocupado com sua missão.

— Vão — confirmou Deudermont. — Tenho esperança de conseguirmos chegar ao reino de Calimshan, a Memnon, logo depois da fronteira de Tethyr. Nossa bandeira deverá nos ajudar no reino do deserto. Lá poderemos aportar e fazer os reparos.

— Durante quanto tempo?

Deudermont deu de ombros.

— Uma semana, talvez, ou mais. Não temos como saber antes de fazer uma verificação completa dos danos. E, depois disso, outra semana para contornar o cabo e navegar até Calimporto.

Os quatro amigos trocaram olhares consternados e desanimados. Quantos dias de vida ainda sobrariam a Régis? Será que o halfling conseguiria sobreviver à demora?

— Mas existe outra opção — disse-lhes Deudermont. — A viagem de navio de Memnon a Calimporto, contornando a cidade de Teshburl e Mar Reluzente adentro, é muito mais longa do que a rota direta por terra. Quase todos os dias há caravanas partindo para Calimporto e a viagem, apesar das condições rigorosas do Deserto Calim, leva apenas alguns dias.

— Temos pouco ouro para pagar as passagens — disse Cattiebrie.

Deudermont descartou o problema.

— Custam pouco — ele disse. — Qualquer caravana que vai para o deserto ficaria contente em tê-los como guardas. Além disso, vocês mereceram uma boa recompensa de minha parte para ajudá-los a seguir adiante. — Ele fez tilintar uma bolsa de ouro atada a seu cinturão. — Ou, se preferirem, vocês poderão permanecer no Dríade do Mar quanto tempo desejarem.

— Quanto tempo até Memnon? — perguntou Drizzt.

— Depende de quanto vento as velas serão capazes de suportar — respondeu Deudermont. — Cinco dias, uma semana talvez.

— Conte-nos sobre esse Deserto Calim — pediu Wulfgar. — O que é um deserto?

— Uma terra estéril — respondeu Deudermont austero, sem desejar subestimar o desafio que eles teriam pela frente caso optassem por aquele curso. — Uma terra vazia e desolada, de ventos quentes permanentes e areias pungentes. Um lugar onde os monstros governam acima dos homens e onde mais de um viajante desafortunado se arrastou para a morte para depois ser totalmente descarnado pelas bicadas dos abutres.

Os quatro companheiros não se preocuparam com a descrição soturna feita pelo capitão. Exceto pela diferença de temperatura, parecia-se muito com a de seu lar.

15 PAGANDO AS DESPESAS

As docas estendiam-se a perder de vista em todas as direções. As velas de mil navios salpicavam as águas azuis do Mar Reluzente e eles levariam horas para atravessar a pé toda a extensão da cidade que se descortinava a sua frente, qualquer que fosse o portão que escolhessem.

Calimporto, a maior cidade de todos os Reinos, era um conglomerado de choupanas e templos grandiosos, de torres altas que assomavam de modestas casas baixas de madeira, que se espalhava desordenadamente para todos os lados. Ali era o centro da costa meridional, um vasto mercado a céu aberto, muitas vezes maior do que a área de Águas Profundas.

Entერი levou Régis para fora do porto em direção à cidade. O halfling não ofereceu resistência; ele estava envolvido demais pelas surpreendentes emoções que os odores, as paisagens e os sons únicos da cidade despertaram nele. Até o seu terror ante a perspectiva de encarar o Paxá Pûk ficou enterrado na confusão das lembranças evocadas pelo retorno a seu antigo lar.

Ele passara toda sua infância ali, como um órfão abandonado, roubando comida pelas ruas e dormindo todo enrolado ao lado das fogueiras de lixo que os outros vagabundos acendiam pelas vielas nas noites frias. Mas Régis levava uma vantagem sobre os outros marginais de Calimporto. Mesmo quando ainda era bem jovem, ele era dotado de um charme inegável e tinha uma sorte que parecia fazê-lo cair sempre de pé. Os outros vadios com quem ele andava simplesmente menearam a cabeça no dia em que o halfling seu camarada foi adotado por um dos muitos bordéis da cidade, como se já esperassem por isso.

As damas demonstraram muita benevolência com Régis, encarregando-o de pequenas tarefas de limpeza e cozinha em troca de um fabuloso estilo de vida que seus velhos amigos só podiam assistir e invejar. Reconhecendo o potencial carismático do jovem halfling, as damas chegaram até mesmo a apresentá-lo ao homem que mais tarde viria a ser seu mentor, e que iria transformá-lo num dos melhores ladrões que a cidade já conhecera: o Paxá Pûk.

O nome atingiu Régis como um tapa na cara, lembrando-o da terrível realidade na qual ele agora se encontrava. Ele fora o punquista favorito de Pûk, o orgulho e alegria do grão-mestre da guilda, mas isso agora só iria piorar as coisas para Régis. Pûk nunca o perdoaria por sua traição.

Foi então que Entreri o conduziu na direção do Largo dos Trapaceiros e uma recordação mais vivida fez as pernas de Régis amolecerem. Na extremidade oposta da praça sem saída e com a frente voltada para a entrada da viela, ficava um edifício de madeira de aspecto medíocre com uma única porta que nada tinha de incomum. Mas Régis conhecia os esplendores escondidos por trás daquela fachada despretensiosa.

E os horrores.

Entreri agarrou-o pelo colarinho e arrastou-o, sem diminuir o passo.

— Agora, Drizzt, agora — sussurrou Régis, rezando para que seus amigos estivessem por ali e prontos para empreender um resgate desesperado de última hora. Mas Régis sabia que suas preces não seriam atendidas desta vez. Ele finalmente se atolara fundo demais na lama para conseguir escapar.

Dois guardas disfarçados de mendigos interceptaram o caminho da dupla quando ela se aproximava da porta. Entreri não disse uma palavra e lançou-lhes um olhar assassino.

Aparentemente, os guardas reconheceram Entreri. Um deles cambaleou para fora do caminho, tropeçando nos próprios pés, enquanto o outro correu para a porta e bateu com força e alto. Um orifício de vigia se abriu e o guarda cochichou alguma coisa para o porteiro que estava do lado de dentro. Um milésimo de segundo depois, a porta foi escancarada.

Ver o prédio da guilda dos ladrões acabou sendo demais para o halfling. A escuridão o engolfou e ele desmaiou sob a mão de ferro do assassino. Sem demonstrar emoção ou surpresa, Entreri colocou Régis sobre os ombros e carregou-o como um saco de batatas para dentro do edifício da guilda, descendo os degraus que havia atrás da porta.

Dois outros guardas fizeram menção de escoltá-lo, mas Entreri forçou a passagem entre eles. Três longos anos haviam se passado desde que Pûk o enviara atrás de Régis, mas o assassino conhecia o caminho. Ele passou por diversos cômodos, desceu outro andar, depois começou a subir a longa escada em espiral. Logo ele estava novamente no nível da rua e continuou a subir em direção às câmaras localizadas no andar mais alto do edifício.

Régis recuperou a consciência em meio a uma escuridão vertiginosa. Olhou em volta desesperado enquanto as imagens iam clareando e ele se lembrava de onde estava. Entreri o segurava pelos tornozelos e a cabeça do halfling balançava no meio das costas do assassino, suas mãos a apenas alguns centímetros da adaga

ajaezada. Mas, mesmo que conseguisse pegar a adaga rapidamente, Régis sabia que não teria chance de escapar - não com Entreri carregando-o, dois guardas armados a segui-los e olhos curiosos a fitá-los de cada vão de porta.

Os cochichos atravessaram a guilda mais depressa do que Entreri.

Régis enganchou o queixo na lateral do corpo de Entreri e conseguiu espiar o que havia à frente. Eles chegaram a um patamar onde outros quatro guardas lhes deram passagem sem hesitar, abrindo caminho para um corredor curto que terminava numa porta enfeitada, grande e resistente.

A porta do Paxá Pûk.

A escuridão envolveu Régis mais uma vez.

Assim que entrou na câmara, Entreri descobriu que estava sendo aguardado. Pûk estava confortavelmente sentado em seu trono, com LaValle a seu lado e seu leopardo preferido a seus pés, e nenhum deles pestanejou diante da súbita aparição dos dois associados há muito desaparecidos.

O assassino e o grão-mestre olharam-se em silêncio durante um longo tempo. Entreri estudou o homem com atenção. Ele não esperava por uma reunião tão formal.

Alguma coisa estava errada.

Entreri tirou Régis dos ombros e o segurou - ainda dependurado de cabeça para baixo - com o braço esticado à frente, como se apresentasse um troféu. Convencido de que, naquele momento, o halfling estava alheio ao mundo a sua volta, Entreri soltou-o, e deixou que ele caísse pesadamente ao chão.

Isso provocou uma risadinha em Pûk.

— Passaram-se três anos longos — disse o chefe da guilda, quebrando a tensão.

Entreri assentiu.

— Eu o avisei desde o início que este aqui poderia levar tempo. O ladrãozinho fugiu até a esquina do mundo.

— Mas não além das suas garras, não é? — disse Pûk, um tanto sarcástico.

— Você executou sua tarefa com brilhantismo, como sempre, Mestre Entreri, sua recompensa será conforme o prometido — Pûk recostou-se no trono

novamente e reassumiu sua atitude distante, esfregando um dedo sobre os lábios e encarando Entreri com desconfiança.

Entreri não tinha a menor idéia da razão pela qual Pûk, depois de tantos anos de dificuldades e o sucesso da missão, tratava-o tão mal. Régis escapara às garras do chefe da guilda por mais de meia década antes que Pûk finalmente enviasse Entreri em seu encalço. Com esse recorde a precedê-lo, Entreri não achava que três anos fossem um tempo tão longo assim para completar a missão.

E o assassino se recusava a participar desses joguinhos de adivinhação.

— Se houver algum problema, fale — ele disse, abruptamente.

— Havia um problema — respondeu Pûk cheio de mistério, enfatizando o pretérito da afirmativa.

Entreri recuou um passo, agora totalmente confuso - uma das poucas vezes em sua vida.

Régis remexeu-se naquele instante e conseguiu se sentar, mas os dois homens, empenhados em seu diálogo mais importante, nem lhe prestaram atenção.

— Você estava sendo seguido — explicou Pûk, sabendo muito bem que não adiantava prolongar o joguinho de provocação com o assassino. — Amigos do halfling? As orelhas de Régis se eriçaram.

Entreri refletiu durante um longo momento sobre a resposta que daria.

Ele sabia onde Pûk estava querendo chegar, e era-lhe fácil deduzir que Oberon certamente informara o chefe da guilda de outras coisas além do seu iminente retorno com Régis.

Ele tomou nota mentalmente de que teria de fazer uma visitinha ao mago da próxima vez que fosse ao Portal de Baldur, para explicar a Oberon os limites apropriados para a espionagem e as restrições adequadas da lealdade.

— Ninguém jamais atravessava o caminho de Ártemis Entreri duas vezes.

— Mas isso não importa — disse Pûk, ao ver que não havia nenhuma resposta a caminho. — Eles não vão mais nos incomodar.

Régis sentiu-se nauseado. Estas eram as terras do sul, o lar do Paxá Pûk. Se ele ficara sabendo da perseguição de seus amigos, com certeza fora capaz de eliminá-los.

Entreri também entendeu a situação. Lutou para manter a calma, enquanto uma ira fervilhante crescia dentro dele.

— Eu cuido de meus assuntos pessoalmente — rosnou para Pûk, e seu tom de voz confirmou para o grão-mestre que ele participara de um jogo particular com seus perseguidores.

— E eu dos meus! — Pûk disparou de volta, endireitando-se na cadeira. — Não sei qual a ligação daquele elfo e do bárbaro com você, Entreri, mas eles não têm nada a ver com o meu pingente! — Ele se recompôs rapidamente e se recostou, percebendo que a confrontação estava se tornando perigosa demais para prosseguir. — Eu não podia correr o risco.

A tensão se afrouxou nos músculos retesados de Entreri. Ele não queria uma guerra com Pûk e não podia mudar o que já acontecera.

— Como? — ele perguntou.

— Piratas — respondeu Pûk. — Pinochet me devia um favor.

— Está confirmado?

— O que importa? — perguntou Pûk — Você está aqui. O halfling está aqui Meu pin... — Ele estacou subitamente, ao se dar conta de que ainda não tinha visto o pingente de rubi.

Foi a vez de Pûk suar e vacilar.

— Está confirmado? — perguntou Entreri pela segunda vez, sem mover um músculo em direção ao pingente que ele trazia escondido, pendurado no pescoço.

— Ainda não —, balbuciou Pûk — mas três navios foram enviados atrás deles. Não tenho dúvida de que eles foram detidos.

Entreri escondeu seu sorriso. Ele conhecia o bárbaro e o drow, bem o suficiente para considerá-los vivos até ver seus corpos com os próprios olhos.

— Sim, na verdade pode haver dúvidas — sussurrou baixinho ao puxar o pingente de rubi sobre a cabeça e jogá-lo para o chefe da guilda.

Pûk o apanhou com as mãos trêmulas, sabendo de imediato por sua vibração familiar que se tratava da jóia verdadeira. Quanto poder ele manipularia agora! Com o rubi mágico em suas mãos, Ártemis Entreri de volta a seu lado, e os homens-rato de Rassiter sob seu comando ele seria imbatível!

LaValle colocou uma mão tranquilizadora sobre o ombro do chefe da

guilda. Pûk, radiante com a sensação de seu poder crescente, ergueu os olhos para ele.

— Você receberá a recompensa prometida — repetiu Pûk para Entreri assim que recuperou o fôlego. — E mais!

Entreri fez uma reverência.

— É bom revê-lo, então, Paxá Pûk — replicou. — É bom estar em casa. Quanto ao elfo e ao bárbaro — disse Pûk, de repente, pensando melhor sobre ter chegado a desconfiar do assassino. Entreri o interrompeu com as mãos espalmadas.

— Um túmulo de água é tão bom para eles quanto os esgotos de Calimporto — ele disse. — Não vamos nos preocupar com o que ficou para trás.

O sorriso de Pûk espalhou-se por toda a face.

— De acordo, então, e é bom tê-lo de volta — ele sorriu. — Sobretudo diante da perspectiva dos assuntos tão prazerosos que temos a tratar. — Voltou um olhar malévolos para Régis, mas o halfling, sentado no chão ao lado de Entreri, com a cabeça e os ombros inclinados para frente, nem reparou.

Régis ainda estava tentando digerir a notícia sobre seus amigos. Naquele momento, ele não se importava com o fato de que a morte deles afetaria seu próprio futuro - ou a falta de um. Ele só se importava com o fato de que eles estavam mortos. Primeiro Bruenor no Salão de Mitral, agora Drizzt e Wulfgar, e provavelmente Cattiebrie também. Diante disso, as ameaças do Paxá Pûk pareciam realmente sem sentido. O que mais Pûk poderia lhe fazer, que poderia causar mais dor do que essas perdas?

— Muitas foram as noites de insônia que eu passei me atormentando com a decepção que você me causou — disse Pûk para Régis. — E muitas mais foram aquelas que passei pensando em como eu lhe daria o troco!

A porta foi aberta num repelão, interrompendo a linha de raciocínio de O chefe da guilda nem precisou erguer os olhos para saber quem se atrevia a entrar sem pedir licença. Somente um homem em toda a guilda seria capaz de tal ousadia. Rassiter entrou no cômodo pisando leve, e deu uma volta examinando de os recém-chegados de uma maneira desagradável.

— Saudações, Pûk — disse sem cerimônias, cravando os olhos no olhar inflexível do assassino.

Pûk não disse nada e apoiou o queixo nas mãos para observar. Há tempos ele antevia aquele encontro.

Rassiter era quase trinta centímetros mais alto do que Entreri, um fato que só servia para intensificar a atitude insolente do homem-rato.

Da mesma maneira que tantos outros rufiões estúpidos, Rassiter sempre confundia tamanho com força, e o fato de olhar de cima para este homem que era uma lenda nas ruas de Calimporto - e, conseqüentemente, seu rival - fez ele pensar que já havia conquistado uma vantagem.

— Então... você é o grande Ártemis Entreri — ele disse, com o desprezo evidente em sua voz.

Entreri não pestanejou. Seus olhos ainda tinham uma expressão assassina enquanto seguiam Rassiter, que ainda andava em círculos. Até Régis estava estupefato com a ousadia do estranho. Ninguém jamais se portara com tanta displicência diante de Entreri.

— Saudações — disse Rassiter por fim, sentindo-se satisfeito com a avaliação. Ele fez uma reverência profunda. — Eu sou Rassiter, o conselheiro mais próximo do Paxá Pûk e superintendente das docas.

Entreri continuou sem responder. Ele olhou na direção de Pûk, em busca de uma explicação.

O grão-mestre da guilda devolveu o olhar curioso de Entreri com um sorrisinho e ergueu as mãos com as palmas para cima num gesto de impotência.

Rassiter levou sua impertinência ainda mais longe.

— Você e eu —, disse num meio sussurro para Entreri — poderemos fazer coisas incríveis juntos.

Ele fez menção de colocar a mão no ombro do assassino, mas Entreri o repeliu com um olhar gelado, um olhar tão letal que até mesmo o arrogante Rassiter começou a compreender o perigo gerado pela sua maneira de se comportar.

— Você verá que tenho muito a lhe oferecer — disse Rassiter, dando um cauteloso passo atrás.

Ao ver que continuaria sem resposta, ele se voltou para Pûk.

— O senhor gostaria que eu desse um jeito no ladrãozinho? — perguntou com seu sorriso amarelo.

— Esse daí é meu, Rassiter — replicou Pûk com firmeza. — Você e os seus tratem de manter suas mãos peludas longe dele!

Entreri não deixou passar o detalhe.

— Por certo! — respondeu Rassiter. — Tenho negócios a tratar. Preciso me retirar.

Fez uma rápida reverência e virou-se depressa para sair, encontrando os olhos de Entreri uma última vez. Ele não conseguia sustentar aquele olhar gélido - não era capaz de igualar a intensidade penetrante da expressão do assassino - com o seu próprio olhar.

Rassiter sacudiu a cabeça incrédulo enquanto saía, convencido de que Entreri continuava sem nem piscar.

— Você tinha partido. Meu pingente tinha sumido — explicou Pûk depois que a porta se fechou outra vez. — Rassiter me ajudou a manter, e até mesmo expandir, a força da guilda.

— Ele é um homem-rato — observou Entreri, como se este fato, por si só, fosse suficiente para encerrar qualquer argumentação.

— O cabeça da guilda deles —, replicou Pûk — mas eles são leais o suficiente e fáceis de controlar. — Ele ergueu o pingente de rubi. — Agora, ainda mais fáceis.

Para Entreri foi difícil aceitar a situação, mesmo diante da tentativa fútil de explicação dada por Pûk. Ele precisava de tempo para analisar este novo ator e verificar a extensão exata das mudanças ocorridas na sede da guilda.

— Meus aposentos? — ele perguntou.

LaValle remexeu-se, desconfortável, e baixou o olhar para Pûk.

— Eu os tenho utilizado —, balbuciou o mago — mas está sendo construído um novo cômodo para mim. — Ele olhou na direção do vão de porta recém aberto na parede, entre o harém e o antigo quarto de Entreri. — Ele ficará pronto nos próximos dias. Posso desocupar seu quarto em minutos.

— Não é necessário — respondeu Entreri, achando que as coisas ficariam melhor como estavam. De qualquer modo, ele queria alguma distância de Pûk por um tempo, para avaliar a situação que se apresentava diante dele e planejar seus próximos passos.

— Encontrarei um quarto no andar de baixo, onde poderei compreender melhor os novos costumes da guilda.

LaValle relaxou, e soltou um suspiro audível. Entreri pegou Régis pelos

colarinhos.

— O que devo fazer com este aqui?

Pûk cruzou os braços sobre o peito e inclinou a cabeça.

— Pensei em milhões de tipos de tortura que seriam adequados para o crime que você cometeu — ele disse para Régis. — Tipos demais, reconheço, porque, na verdade, não tenho a menor idéia de como dar-lhe o troco pelo que você me fez. — Tornou a olhar para Entreri. — Mas, não importa — ele riu. — You acabar descobrindo. Coloque-o nas Celas dos Nove.

Régis vacilou novamente diante da menção do infame calabouço. A cela de prisão preferida de Pûk era uma câmara de horrores que costumava ser reservada aos ladrões que matavam outros membros da guilda. Entreri sorriu ao ver o halfling ficar tão aterrorizado diante da simples menção ao lugar. Ergue Régis do chão com facilidade e carregou-o para fora da sala.

— As coisas não foram nada bem — disse LaValle depois que Entreri saiu.

— Foram esplêndidas! — discordou Pûk. — Nunca vi Rassiter tão enervado e a visão dessa cena comprovou-se infinitamente mais agradável do que eu jamais imaginei!

— Se ele não tiver cuidado, Entreri vai matá-lo — observou LaValle consternado.

Pûk parecia divertir-se com a idéia.

— Então precisamos descobrir quem será o provável sucessor de Rassiter.

Ele ergueu os olhos para LaValle.

— Não tema, meu amigo. Rassiter é um sobrevivente. As ruas foram o seu lar a vida inteira e ele sabe muito bem quando deve correr para a segurança das sombras. Ele vai aprender qual é seu lugar quando estiver diante de Entreri e lhe demonstrará o devido respeito.

Mas LaValle não estava preocupado com a segurança de Rassiter - ele mesmo já havia acalentado idéias de se livrar do homem-rato diversas vezes. O que preocupava o mago era a possibilidade de se criar um abismo ainda maior na guilda.

— E se Rassiter voltar o poder de seus aliados contra Entreri? — perguntou num tom de voz ainda mais consternado. — A guerra de rua que se

seguiria dividiria a guilda ao meio.

Pûk rejeitou a possibilidade com um aceno de mão.

— Nem Rassiter seria tão estúpido — ele respondeu, tocando com os dedos o pingente, uma apólice de seguro que ele talvez precisasse usar.

LaValle relaxou, satisfeito com as garantias de seu mestre e com a habilidade de Pûk para lidar com aquela situação delicada. Como de costume, Pûk estava certo, percebeu LaValle. Entreri enervara o homem-rato com um simples olhar, e isso era, possivelmente, um benefício para todos os envolvidos. Quem sabe agora, Rassiter agiria de maneira mais compatível com sua posição na guilda. E com o breve retorno de Entreri para seus antigos aposentos naquele andar, talvez as intromissões do asqueroso homem-rato se tornassem menos frequentes.

Sim, era bom ter Entreri de volta.

As Celas dos Nove tinham este nome por causa das nove celas dispostas no centro do piso de uma câmara, três de cada lado, duas nas extremidades. Somente a cela central estava sempre desocupada; as outras oito guardavam a coleção mais valorizada pelo Paxá Pûk: grandes felinos de caça de todos os cantos dos Reinos.

Entreri entregou Régis ao carcereiro, um gigante disfarçado de homem, e depois recuou para assistir ao espetáculo. O carcereiro amarrou a ponta de uma corda grossa em volta do halfling. A corda passava por uma polia fixada ao teto sobre a cela do meio e voltava esticada até uma manivela que havia na lateral.

— Desamarre quando você estiver lá dentro — grunhiu o carcereiro para Régis e depois o empurrou para a frente. — Escolha o caminho.

Régis caminhou cautelosamente ao longo da linha divisória das jaulas externas. Cada uma delas tinha mais ou menos três metros de lado e entradas de cavernas nas paredes, onde os felinos podiam ir para descansar. Mas nenhuma das feras estava descansando naquele momento, e todas pareciam igualmente famintas.

Elas estavam sempre famintas.

Régis escolheu a plataforma entre um leão branco e um enorme tigre, achando que esses dois gigantes eram os menos propensos a escalar as paredes de seis metros e arrancar fora seu tornozelo enquanto ele percorria a prancha. Um de seus pés escorregou pela parede que separava as celas - que mal tinha dez centímetros de largura - e hesitou, aterrorizado.

O carcereiro deu um puxão na corda, o que quase fez Régis cair dentro

da jaula do leão.

Com relutância, ele recomeçou, concentrando-se em colocar um pé em frente do outro e tentando ignorar os grunhidos e as garras abaixo dele. Ele tinha quase chegado à cela central quando o tigre lançou todo seu peso contra a parede, sacudindo-a com violência. Régis desequilibrou-se e caiu com um grito esganiçado.

O carcereiro puxou a manivela e o deteve no meio da queda, içando-o o suficiente para mantê-lo fora do alcance do tigre. Régis balançou até a parede do outro lado, machucando as costelas, mas não chegou nem mesmo a sentir o ferimento naquele momento de desespero. Ele passou desajeitadamente por sobre a parede e balançou a si mesmo, até parar bem sobre o meio da cela central, onde o carcereiro o fez descer.

Ele colocou os pés sobre o chão de modo hesitante e agarrou-se à corda como se ela fosse a única salvação, recusando-se a acreditar que ele tinha de ficar nesse lugar de pesadelo.

— Desamarra! — ordenou-lhe o carcereiro, e Régis sabia pelo tom de voz do homem que desobedecê-lo equivaleria a sofrer dores inomináveis. Ele soltou a corda.

— Durma bem — riu o carcereiro, puxando a corda para o alto, longe do halfling. O homem encapuzado saiu com Entreri, apagando todas as tochas do salão e bateu a porta de ferro atrás dele, deixando Régis sozinho com oito felinos esfaimados.

As paredes que separavam as celas dos felinos eram sólidas, o que impedia os animais de se ferirem uns aos outros, mas a cela central era guarnecida de barras separadas - e a largura entre as barras era suficiente para um felino enfiar a pata para dentro. E esta câmara de tortura era circular, o que dava acesso fácil e idêntico a todos os oito ocupantes das outras celas.

Régis não se atrevia a se mexer. A corda o havia deixado exatamente no centro da cela, o único ponto no qual ele estava fora do alcance de todos os oito animais. Ele olhou em volta, para os olhos dos felinos brilhando perversamente sob a luz mortífera. Ele ouvia o arranhar das garras que arremedam entre as barras e até sentia um sopro de vento toda vez que algum dos felinos conseguia esticar a pata o suficiente para dar um bote mais próximo.

E todas as vezes que uma das imensas patas batia no chão a seu lado, Régis tinha de se policiar para não dar um pulo para trás - onde outro felino aguardava.

Cinco minutos pareceram uma hora, e Régis estremeceu ao pensar em quantos dias o Paxá Pûk iria mantê-lo lá. Talvez fosse melhor simplesmente dar cabo de tudo, pensou Régis, e essa era uma idéia que muitos dos que eram colocados naquela câmara compartilhavam.

Entretanto, ao olhar para as feras, o halfling descartou aquela possibilidade. Mesmo que ele conseguisse se convencer de que uma morte rápida nas garras do tigre seria melhor do que o destino que ele agora encarava, ele jamais teria coragem para seguir adiante com essa idéia. Ele era um sobrevivente - sempre o fora - e era-lhe impossível denegar aquele aspecto teimoso de seu caráter que se recusava a se entregar, não importava quão desanimador lhe parecesse o futuro.

Ele então ficou parado, tão imóvel quanto uma estátua, e empenhou-se conscientemente em preencher sua mente com pensamentos de seu passado recente, dos dez anos que passara fora de Calimporto. Muitas foram as aventuras com que se deparou em suas viagens, muitos os perigos que ele superou. Régis lembrou aquelas batalhas e as escapadas repetidas vezes, tentando voltar a sentir a pura empolgação que experimentara - pensamentos ativos que o ajudariam a manter-se acordado.

Pois se o cansaço o vencesse e ele caísse ao chão, alguma parte de seu corpo poderia vir a ficar ao alcance de um dos felinos.

Mais de um prisioneiro já fora agarrado pelo pé e depois puxado para o lado, para ser feito em pedaços.

E mesmo aqueles que sobreviviam às Celas dos Nove nunca esqueciam a mirada voraz daqueles dezesseis olhos brilhantes.

14 SERPENTES DANÇANTES

A sorte estava do lado do danificado Dríade do Mar e da embarcação capturada, pois o mar se manteve calmo e o vento soprou constante, mas suavemente. Ainda assim, a viagem ao redor da Península de Tethyr mostrou-se tediosa e vagarosa demais para os quatro amigos ansiosos, pois todas as vezes que os dois navios pareciam estar fazendo progressos, um ou outro apresentava algum problema novo.

Ao sul da península, Deudermont conduziu seus navios por uma larga faixa de água chamada a Corrida, que tinha esse nome pelo fato de ser comum espetáculo dos navios mercantes fugindo da perseguição de piratas. Mas nenhum outro pirata incomodou Deudermont. Nem mesmo as velas do terceiro navio de Pinochet voltaram a aparecer.

— Nossa jornada se aproxima do fim — disse Deudermont para os quatro amigos assim que a faixa litorânea das Montanhas Púrpuras tornou-se visível na manhã do terceiro dia. — No lugar onde terminam as colinas, começa Calimshan.

Drizzt debruçou-se sobre a amurada da proa e olhou para dentro das águas azuis claras dos mares do sul. Ele se perguntava outra vez se chegariam até Régis em tempo.

— Existe uma colônia do seu povo no interior —, disse-lhe Deudermont, arrancando-o de seus pensamentos particulares — em uma floresta sombria chamada Mir.

Um estremecimento involuntário sacudiu o capitão.

— Os drows não são apreciados nessa região; eu o aconselho a vestir a máscara.

Sem pensar, Drizzt colocou a máscara sobre o rosto, assumindo instantaneamente as características dos elfos da superfície. O ato incomodou menos ao drow do que a seus três amigos, que encararam a situação com um desdém resignado. Drizzt só estava fazendo o que precisava fazer, eles lembraram a si mesmos, agindo com o mesmo estoicismo submisso que vinha guiando sua vida desde que renegara seu povo.

Aos olhos de Wulfgar e Cattiebrie a nova identidade de Drizzt não combinava com ele. Bruenor cuspiu na água, desgostoso com esse mundo, tão embotado pela casca que era incapaz de ver o interior.

No começo da tarde, uma centena de velas pontilhavam o horizonte ao sul e uma vasta linha de ancoradouros apareceu ao longo da costa, com uma cidade movimentada, de choupanas baixas de barro e tendas de cores brilhantes estendendo-se por trás do cais. Mas por mais vastas que fossem as docas de Memnon, o número de pesqueiros e navios mercantes e de vasos de guerra da sempre crescente esquadra de Calimshan era ainda maior. O Dríade do Mar e o navio capturado foram forçados a lançar âncoras a uma certa distância do cais e aguardar a abertura de ancoradouros apropriados - uma espera, como o superintendente do porto logo informou a Deudermont, que poderia durar uma semana.

— Em breve seremos visitados pela marinha de Calimshan —, explicou Deudermont assim que a lancha do superintendente do porto se afastou — que vem para inspecionar o navio pirata e interrogar Pinochet.

— Eles vão se encarregar do cão? — perguntou Bruenor.

Deudermont sacudiu a cabeça.

— É pouco provável. Pinochet e seus homens são meus prisioneiros e, por isso, problema meu. Calimshan deseja por um fim às atividades dos piratas e está fazendo grandes esforços para atingir este objetivo, mas eu duvido que eles fossem se arriscar a se enredar com um sujeito tão poderoso como Pinochet.

— O que vai ser dele, então? — resmungou Bruenor, tentando encontrar algum tipo de lógica em toda aquela algaravia política confusa e ininteligível.

— Ele vai navegar para longe e dar trabalho a algum outro navio um dia desses — respondeu Deudermont.

— E prá alertar aquele rato do Entreri que a gente escapou da armadilha — retorquiou Bruenor.

— Compreendendo a posição delicada de Deudermont, Drizzt apresentou um pedido razoável.

— Quanto tempo você pode nos dar antes de soltá-lo?

— Pinochet não poderá levar seu navio ao porto antes de uma semana e —, acrescentou o capitão com uma piscadela marota — eu já dei um jeito para que ele não tenha mais condições de navegar. Provavelmente vou conseguir esticar essa semana para duas. Até o pirata dominar o timão de seu navio novamente, vocês já terão contado pessoalmente a esse tal de Entreri a notícia de sua fuga.

Wulfgar ainda não compreendera.

— O que você ganhou? — perguntou a Deudermont. — Você derrotou os piratas, mas eles vão se safar e navegarão livres com o sabor da vingança nos lábios. Eles vão atacar o Dríade do Mar da próxima vez que ele passar. Por acaso eles demonstrarão tanta clemência se vencerem o próximo encontro?

— É um jogo estranho, esse que praticamos — concordou Deudermont com um sorriso impotente. — Mas, na verdade, ao poupar Pinochet e seus homens eu fortaleci minha posição nessas águas. Em troca de sua liberdade, o capitão pirata fará um juramento de não retaliação. Nenhum dos capangas de Pinochet jamais incomodará o Dríade do Mar outra vez, e esse grupo inclui a maioria dos piratas que navegam no Canal de Asavir!

— E 'cê vai confiar na palavra desse cão? — teimou Bruenor.

— Eles são suficientemente honrados —, replicou Deudermont — a seu próprio modo. Os códigos foram elaborados pelos piratas e são mantidos por eles; quebrá-los seria um convite a uma guerra aberta com os reinos do sul. Bruenor cuspiu na água de novo. Era sempre a mesma coisa em todas as cidades, em todos os reinos e até mesmo no mar aberto: organizações de larápios toleradas dentro de certos limites de comportamento. Bruenor tinha uma opinião diferente sobre esse assunto. Lá no Salão de Mitral, seu clã tinha um armário construído sob medida com prateleiras projetadas especialmente para guardar as mãos decepadas que tinham sido flagradas em bolsos que não lhes pertenciam.

— Então está decidido — observou Drizzt, vendo que era hora de mudar de assunto. — Nossa viagem por mar chegou ao fim.

Deudermont, esperando pelo anúncio, jogou-lhe uma bolsa com ouro.

— Uma sábia decisão — disse o capitão. — Vocês chegarão a Calimporto uma semana ou mais antes do Dríade do Mar chegar àquele porto. Mas, venham nos procurar assim que tiverem resolvido seus assuntos. Deveremos zarpar de volta a Águas Profundas antes das últimas neves do inverno terem derretido no norte. No que me diz respeito, suas passagens de volta estão mais do que garantidas.

— A gente vai embora muito antes disso —, replicou Bruenor — mas obrigado pela oferta, mesmo assim.

Wulfgar deu um passo à frente e agarrou o pulso do capitão.

— Foi muito bom servir e lutar a seu lado — ele disse. — Aguardo ansioso o dia em que voltaremos a nos encontrar.

— Como todos nós — acrescentou Drizzt. Ele ergueu a bolsa com o

ouro: — E isto será devolvido.

Deudermont descartou a idéia com um aceno e resmungou:

— Uma ninharia.

Ciente de que os amigos tinham pressa, ele gesticulou para dois tripulantes descerem o barco a remo.

— Adeus! — ele gritou enquanto os companheiros se afastavam do Dríade do Mar. — Procurem por mim em Calimporto!

De todos os lugares que os companheiros visitaram, de todas as terras que eles percorreram e nas quais lutaram, nenhuma parecera tão estrangeira quanto Memnon, no reino de Calimshan. Até Drizzt, que viera do estranho mundo dos elfos drows, olhava com assombro enquanto abria caminho pelas vielas abertas e mercados ao ar livre da cidade. Uma música estranha, penetrante e lamuriosa - um som que se parecia tanto com gemidos de dor quanto com harmonia - os cercava e envolvia.

Havia gente por toda parte. A maioria vestia túnicas cor de areia, mas outros usavam cores brilhantes e todos levavam alguma coisa para cobrir a cabeça: um turbante, ou um chapéu com véu. Nenhum dos quatro era capaz de estimar o número de habitantes da cidade, que parecia não terminar nunca, e duvidavam que alguém já tivesse se dado o trabalho de contar. Mas Drizzt e seus amigos imaginaram que se todas as pessoas das cidades ao longo das regiões ao norte da Costa da Espada, de Águas Profundas inclusive, se reunissem num vasto campo de refugiados, ficaria parecido com Memnon.

Uma combinação bizarra de odores bafejava o ar quente de Memnon: o cheiro de esgoto que corria no meio de um mercado de perfume, misturado ao suor pungente e ao mau hálito da multidão que se acotovelava o tempo todo. Parecia que as choças eram construídas ao acaso, o que dava a impressão de que Memnon não tinha uma estrutura ou um projeto definido. As ruas eram qualquer caminho onde não estivesse bloqueado por casas construídas, embora os amigos tivessem chegado à conclusão de que as próprias ruas serviam de casa para muita gente.

No centro de todo aquele burburinho ficavam os mercadores. Eles ocupavam todas as vielas, vendendo armas, alimentos, ervas exóticas para cachimbo - e até mesmo escravos - exibindo suas mercadorias, seja lá qual fossem, da maneira que atraísse mais à multidão. Em uma esquina, os compradores em potencial testavam uma besta enorme, disparando virotes em um estande fechado, usando escravos vivos como alvo. Em outra, uma mulher, mostrando mais pele do que

roupas - e estas não passavam de véus diáfanos - contorcia-se voluptuosamente numa dança sincronizada com uma serpente gigantesca, enrolando o imenso réptil em seu corpo e depois escorregando para fora de modo provocante.

Boquiaberto e de olhos esbugalhados, Wulfgar parou, hipnotizado pela estranha e sedutora dança, atraindo um tapa na cabeça que lhe deu Cattiebrie e risos divertidos dos outros dois companheiros.

— Nunca tive tanta saudade de casa — suspirou o bárbaro, verdadeiramente assombrado.

— É só mais uma aventura, nada mais — lembrou-o Drizzt. — Não há lugar onde se aprenda mais do que numa terra totalmente diferente da nossa.

— Isso é bem verdade — concordou Cattiebrie. — Mas, pelo que eu vejo, essa gente 'tá é trazendo a decadência prá população.

— Eles têm regras de vida diferentes — replicou Drizzt. —

— Provavelmente, eles também considerariam ofensivos os costumes do norte.

Os outros não tinham como contradizer essa afirmação, e Bruenor, nunca surpreso mas sempre pasmado pelos excêntricos costumes dos humanos, apenas sacudia a barba vermelha.

Equipados para a aventura, os amigos estavam longe de representar uma novidade naquele movimentado entreposto comercial. Mas, como eram estrangeiros, eles atraíam uma multidão formada, em sua maioria, por crianças nuas de pele morena que esmolavam moedas e bugigangas. Os comerciantes também visavam os aventureiros - os estrangeiros costumavam trazer riquezas - e um par de olhos particularmente lascivo fixou-se neles com insistência.

— Bem. bem? — perguntou o mercador velhaco a seu companheiro corcunda.

— Magia, magia por toda parte, meu mestre — ciciou o pequeno goblin encurvado com avidez, absorvendo as sensações que sua varinha mágica lhe transmitia. Ele recolocou a varinha no cinturão. — Mais forte nas armas - nas duas espadas do elfo, no machado do anão, no arco da garota e sobretudo no martelo do grandalhão!

Ele pensou em mencionar as sensações esquisitas que sua varinha transmitira sobre a face do elfo, mas decidiu não deixar seu irritável mestre mais nervoso do que o necessário.

— Ha, ha, ha, ha, ha — gargalhou o mercador, abanando os dedos. Ele saiu rapidamente para interceptar os estrangeiros.

Bruenor, que liderava o grupo, estacou ao ver o homem magro vestido com uma túnica de listras amarelas e vermelhas e um turbante rosa vibrante com um diamante enorme afixado na frente.

— Ha, ha, ha, ha, ha. Saudações! — interpelou o homem em voz alta, com os dedos tamborilando no peito e um sorriso aberto de orelha a orelha que mostrava dentes alternados de ouro e marfim.

— Eu ser Sali Dalib, ser sim, eu ser! Vocês vende, eu compra. Bom negócio, bom negócio!

Suas palavras saíram rápidas demais para os amigos entenderem o que ele dizia, por isso eles se entreolharam, deram de ombros e retomaram o caminho.

— Ha, ha, ha, ha, ha — insistiu o mercador, insinuando-se de novo na frente deles. — O que vocês precisa, Sali Dalib ter. De sobra, também, muitos. Érrvas, zexo, teztó.

— Ervas para cachimbo, mulheres e livros em todas as línguas conhecidas no mundo — traduziu o pequeno goblin ciciante. — Meu mestre é comerciante de toda e qualquer coisa!

— O mais melhor dos mais melhores! — asseverou Sali Dalib. — O que vocês precisa...

— Sali Dalib ter — Bruenor terminou a frase por ele. O anão olhou para Drizzt, achando que ambos estavam pensando a mesma coisa: Quanto mais cedo saíssem de Memnon, melhor. Por isso, um mercador esquisito serviria tão bem quanto qualquer outro.

— Cavalos — disse o anão para o mercador.

— Queremos ir para Calimporto — explicou Drizzt.

— Cavalos, cavalos? Ha, ha, ha, ha, ha — falou Sali Dalib sem perda de tempo. — Não bom para distância longa. Muito quente, muito seco. Camelos bom!

— Camelos... cavalos do deserto — explicou o goblin ao ver as expressões aturdidadas. Ele apontou para um grande dromedário que era conduzido pela rua por seu mestre de túnica marrom. — Muito melhor para viajar no deserto.

— Que sejam camelos, então — bufou Bruenor, encarando o enorme animal em dúvida. — Ou qualquer coisa que sirva!

Sali Dalib esfregou as mãos cobiçosamente.

— O que vocês precisa...

Bruenor esticou a mão para calar o impetuoso mercador.

— Já sabemos, já sabemos.

Depois de dar instruções em particular a seu assistente, Sali Dalib mandou-o embora e conduziu os quatro amigos pelo labirinto de ruas de Memnon com rapidez, embora parecesse que ele caminhava arrastando os pés sem nem erguê-los do chão. O tempo todo, o mercador levava as mãos a sua frente, girando os polegares ou tamborilando os dedos. Mas ele parecia inofensivo, e os amigos estavam mais divertidos do que preocupados.

Sali Dalib estacou diante de uma tenda grande no lado oeste da cidade, uma região mais pobre, mesmo pelos padrões de pobreza de Memnon. Na parte de trás, o mercador encontrou o que procurava:

— Camelos! — ele proclamou com orgulho.

— Quanto quer por quatro? — perguntou Bruenor impaciente, ansioso por concluir o negócio e voltar para a estrada. Sali Dalib pareceu não entender.

— O preço? — perguntou Bruenor.

— O brezo?

— Ele quer uma oferta — observou Cattiebie.

Drizzt também compreendeu. Lá em Menzoberranzan, a cidade dos drows, os mercadores usavam a mesma técnica. Ao induzir o comprador, principalmente um comprador que não estivesse familiarizado com a mercadoria à venda - a fazer a primeira sugestão de preço, eles freqüentemente conseguiam receber uma quantia muitas vezes maior do que o valor das mercadoria?. E se a oferta fosse muito baixa, o comerciante sempre podia esperar até chegar ao valor de mercado.

— Quinhentas peças de ouro pelos quatro — ofereceu Drizzt, estimando que os animais deviam valer pelo menos o dobro disso.

Os dedos de Sali Dalib recomeçaram a tamborilar de novo, e uma faísca lampejou em seus olhos cinza claros. Drizzt esperava por uma arenga seguida de uma contraproposta grotesca, mas Sali Dalib se acalmou de repente e exibiu seu sorriso de ouro e marfim.

— De acordo! — ele respondeu.

Com um murmúrio sem sentido, Drizzt segurou a língua antes que a contra-oferta planejada lhe saísse pela boca. Ele lançou um olhar de curiosidade ao mercador e depois virou-se para contar o ouro na bolsa que Deudermont doe dera.

— E mais cinqüenta prá você, se cê nos arranjar lugar numa caravana prá Calimporto — ofereceu Bruenor.

Sali Dalib assumiu uma pose contemplativa, tamborilando os dedos nos pêlos hirsutos de seu cavanhaque escuro.

— Tem uma de bartida bem agorinha — ele falou. — Vocês bode bega ela sem muito broblema. E vocês brecisa. A última da semana bra Calimporto.

— Para o sul! — berrou o anão alegremente para seus companheiros.

— O zul? Ha, ha, ha, ha, ha — Sali Dalib deixou escapar. — Não o zul. O zul é bra isca de ladrão!

— Calimporto fica ao sul — retrucou Bruenor desconfiado. — E a estrada também, eu imagino.

— Estrada bra Calimporto é zul —, concordou Sali Dalib — mas os esbertos viaja brimeiro bro oeste, na estrada mais melhor.

Drizzt entregou uma sacolinha com ouro para o mercador.

— Como fazemos para pegar a caravana?

— No oeste — respondeu Sali Dalib, enfiando a sacolinha em um bolso fundo sem sequer conferir o conteúdo. — Zaiu faz zó uma hora. Fácil bega ela. Segue postes no horizonte. Nenhum broblema.

— Vamos precisar de suprimentos — observou Cattiebrie.

— Caravana é bem sortida — respondeu Sali Dalib. — Melhor lugar bra compra. Agora vai indo, vocês. Alcança eles antes que eles vira bro sul, bra Caminho do Comércio!

Ele foi ajudar o grupo a escolher as montarias: um dromedário grande para Wulfgar, um de duas corcovas para Drizzt e dois menores para Cattiebrie e Bruenor.

— Lembra sempre, bons amigos — disse-lhes o mercador depois que eles estavam empoleirados em suas montarias — O que vocês brecisa...

— Sali Dalib ter! — responderam todos em uníssono.

Com um último lampejo de seu sorriso de ouro e marfim, o mercador entrou na tenda.

— Eu achava que ele ia barganhar mais — observou Cattiebrie enquanto eles tentavam se dirigir para o primeiro poste de sinalização montados nos camelos de andar rijo. — Ele podia ter conseguido mais pelos animais.

— Tá na cara que eram roubados! — riu Bruenor, declarando o que para ele era óbvio.

Mas Drizzt não tinha tanta certeza disso.

— Um mercador como ele teria tentado obter o melhor preço, mesmo por mercadorias roubadas —, ele retrucou — e por tudo quanto eu sei sobre as regras da barganha, ele sem dúvida deveria ter conferido o ouro.

— Bah! — bufou Bruenor, lutando para manter sua montaria em linha reta. — 'Cê provavelmente ofereceu mais do que essas coisas valem!

— E então? — perguntou Cattiebrie para Drizzt, concordando mais com o raciocínio do elfo.

— Onde? — Wulfgar perguntou e respondeu ao mesmo tempo. — Ele mandou o goblin embora furtivamente com um recado.

— Emboscada — disse Cattiebrie. Drizzt e Wulfgar menearam a cabeça.

— É o que parece — disse o bárbaro. Bruenor avaliou a possibilidade.

— Bah! — ele bufou diante da idéia. — Ele num tem inteligência bastante na cabeça prá se dar bem com isso.

— Esta impressão pode simplesmente torná-lo mais perigoso. — disse Drizzt, olhando uma última vez para trás na direção de Memnon.

— Damos meia-volta? — perguntou o anão, não querendo se apressar em descartar as preocupações aparentemente sérias do drow.

— Se suas suspeitas não se confirmarem e nós perdermos a caravana... — Wulfgar disse agourento.

— O Régis pode esperar? — perguntou Cattiebrie.

Bruenor e Drizzt se entreolharam.

— Vamos em frente — disse Drizzt, por fim. — Vamos aprender o que

precisamos.

— Não há lugar onde se aprenda mais do que numa terra totalmente diferente da nossa — observou Wulfgar, repetindo o que Drizzt dissera aquela manhã.

Depois is de passarem o primeiro poste de sinalização, as suspeitas deles não diminuíram. Uma tábua grande pregada ao poste indicava sua rota em vinte línguas, todas dizendo a mesma coisa: "O mais melhor dos caminhos." Os amigos consideraram mais uma vez suas opções e, mais uma vez, viram-se encurralados pela premência do tempo. Decidiram continuar naquela estrada por mais uma hora. Se até então não encontrassem sinal da caravana, eles retornariam a Memnon e "discutiriam" o assunto com Sali Dalib.

O poste de sinalização seguinte indicava o mesmo que o anterior, e o próximo repetia a informação. Quando eles passaram pelo quinto poste, o suor empapava suas roupas e ardia ao escorrer em seus olhos, e a cidade já não era mais visível, perdida em algum ponto do calor empoeirado que reverberava nas dunas elevadas. As suas montarias não ajudavam nem um pouco a tornar a viagem melhor. Os camelos eram animais desagradáveis, e ficavam ainda piores quando conduzidos por pessoas inexperientes. O de Wulfgar, em particular, tinha uma opinião bastante ruim de seu passageiro, pois os camelos preferem escolher sua própria rota e o bárbaro, com seus braços e pernas poderosos, sempre obrigava o animal a seguir os caminhos que ele escolhia. Por duas vezes o camelo virara a cabeça para trás e lançara uma cusparada de baba no rosto dele.

Wulfgar dominou-o com facilidade, mas passou mais do que um breve momento pensando em achatar a corcova do camelo com seu martelo.

— Alto! — comandou Drizzt assim que eles chegaram a uma depressão entre dunas. O drow esticou o braço, conduzindo os olhares surpresos dos outros para o céu, onde uma porção de abutres voava em círculos, indolentemente.

— Tem carniça por aí — observou Bruenor.

— Ou logo haverá — replicou Drizzt consternado.

Assim que ele acabou de falar, as linhas das dunas que os cercavam mudaram, de repente, de planura marrom indistinta das areias quentes para silhuetas agourentas de cavaleiros com suas espadas curvas erguidas, reluzindo à luz brilhante do sol.

— Emboscada — constatou Wulfgar com simplicidade.

Não muito surpreso, Bruenor olhou em volta para avaliar as perspectivas.

— Cinco para um — ele murmurou para Drizzt.

— É sempre a mesma coisa — respondeu o drow. Deslizou o arco pelo ombro lentamente e o retesou.

Os cavaleiros mantiveram sua posição por um longo momento, analisando suas presas.

— 'Cê acha que eles 'tão querendo conversar? — perguntou Bruenor, tentando encontrar algum humor em meio àquela situação desanimadora.

— Qual! — respondeu o anão a sua própria pergunta, quando os outros não deram nem ao menos um sorrisinho.

O líder dos cavaleiros berrou uma ordem e, em seguida, a carga atroadora estava a caminho.

— Que se dane essa droga de mundo maldito — praguejou Cattiebrie tirando Taulmaril do ombro enquanto apeava. — Todo mundo quer brigar.

— Venham duma vez! — ela gritou para os cavaleiros. — Mas vamos deixar essa luta um pouco mais justa!

Ela pôs o arco mágico em ação, disparando uma flecha de prata atrás da outra para o alto das dunas, derrubando um cavaleiro atrás do outro de suas selas.

Bruenor olhou embasbacado para sua filha, que ficara de repente tão carrancuda e feroz.

— A garota 'tá com a razão! — ele falou, apeando do camelo, também. — Num dá prá lutar de cima desses troços! — Assim que pôs os pés no chão, o anão agarrou sua mochila e tirou dois frascos de óleo.

Wulfgar seguiu o comando de seu mentor, usando a lateral do camelo como barricada. Mas o bárbaro descobriu que seu primeiro adversário era o próprio camelo, porque o animal mal-humorado virou-se para ele e cravou os dentes em seu braço.

O arco de Drizzt juntou-se à toada mortífera de Taulmaril, mas assim que os cavaleiros se aproximaram, o drow optou por um outro curso de ação. Apostando no terror causado pela reputação de seu povo, Drizzt arrancou a máscara do rosto e jogou para trás o capuz de sua capa, pulando em pé sobre as costas do camelo e equilibrando-se de pernas abertas com um pé em cada corcova. Os

cavaleiros que se aproximavam de Drizzt estacaram diante da amedrontadora aparição de um elfo drow.

No entanto, os outros três flancos se enfraqueciam rapidamente, à medida que os cavaleiros se aproximavam cada vez mais, ainda em vantagem numérica sobre os amigos.

Wulfgar olhou incrédulo para seu camelo e depois desferiu um soco violento entre os olhos do desgraçado do bicho. O camelo atordoado soltou imediatamente o braço do bárbaro e virou a cabeça, zonzinho, para o outro lado.

Wulfgar ainda não tinha terminado com o animal traiçoeiro. Ele viu três cavaleiros que desciam em sua direção e resolveu usar um inimigo contra o outro. Postou-se debaixo do camelo e ergueu-o bem acima do chão, e todos seus músculos saltaram retesados conforme ele suspendia o bicho para atirá-lo contra o grupo atacante. Ele mal conseguiu esquivar-se do emaranhado de cavalos, cavaleiros, camelos e areia caindo aos trambolhões.

Em seguida, empunhando Garra de Palas, ele saltou sobre a confusão e esmagou os bandidos antes que eles sequer tivessem tempo de perceber o que os atingira. Dois outros cavaleiros encontraram uma passagem entre os camelos apeados para chegar até Bruenor, mas foi Drizzt, sozinho, quem desferiu o primeiro golpe. Invocando sua habilidade mágica, o drow conjurou um globo de escuridão bem na frente dos bandidos atacantes. Eles tentaram frear suas montarias mas mergulharam de cabeça.

Isso deu a Bruenor todo o tempo de que ele precisava. Produziu uma fagulha com a pederneira e ateou fogo aos trapos que tinha enfiado na boca dos frascos de óleo e depois atirou as granadas chamejantes dentro do globo de escuridão.

No interior do globo da magia de Drizzt, nem o brilho incandescente das explosões que se seguiram era visível, mas pelos gritos que irromperam lá dentro, Bruenor sabia que tinha atingido seu alvo.

— Muito 'gradecido, elfo! — gritou o anão. — É bom a gente 'tá junto de novo!

— Atrás de você — alertou Drizzt em resposta, porque enquanto Bruenor falava, um terceiro cavaleiro dava a volta no globo e galopava na direção do anão.

Bruenor agachou-se instintivamente, colocando o escudo de ouro por cima dele.

O cavalo pisou exatamente em cima de Bruenor e depois tropeçou na areia macia, derrubando o cavaleiro.

O rijo anão levantou-se num pulo e sacudiu a areia das orelhas. Quando a adrenalina da batalha se dissipasse, aquele pisoteio certamente iria doer mas, neste momento, tudo o que Bruenor sentia era raiva. Ele atacou o cavaleiro - que já se levantara também - com seu machado de mitral erguido acima da cabeça.

Assim que Bruenor chegou perto e começou o movimento para desferir o golpe cortante, um risco prateado lampejou sobre seu ombro e o bandido caiu morto. Incapaz de interromper o impulso, o anão mergulhou de cabeça por cima do corpo agora prostrado e caiu de cara no chão.

— Da próxima vez, me avisa, garota! — vociferou Bruenor para Cattiebrie, cuspiendo areia junto com cada palavra.

Cattiebrie tinha seus próprios problemas. Assim que disparou a flecha, ela ouviu o tropel de um cavalo aproximando-se às suas costas e abaixou-se, rente ao chão. Uma espada curva passou raspando ao lado de sua cabeça, ferindo-lhe a ponta da orelha, e o cavaleiro continuou em frente.

Cattiebrie pretendia disparar outra flecha atrás do homem, mas enquanto estava abaixada, ela viu outro bandido vindo de trás, descendo em sua direção com uma lança apontada para ela e um escudo pesado na frente.

Cattiebrie e Taulmaril provaram ser mais rápidos. Em um instante, outra flecha já estava na corda do arco sendo disparada. Ela explodiu contra o escudo do bandido e o atravessou, arrancando o homem indefeso das costas de sua montaria e jogando-o dentro do reino dos mortos.

O cavalo sem cavaleiro interrompeu o galope. Assim que ele passou trotando a seu lado, Cattiebrie agarrou as rédeas e pulou para a sela com o intuito de perseguir o bandido que a cortara.

Drizzt continuava de pé sobre seu camelo, assomando sobre seus adversários e esquivando-se com graça e destreza dos golpes dos cavaleiros que passavam por ele, o tempo todo trançando suas duas cimitarras mágicas numa dança de morte hipnótica. Um depois do outro, os bandidos acharam que o elfo era um alvo fácil ali em pé, somente para ver suas espadas e lanças não atingirem nada além do ar e, em seguida, descobrir Corisco ou a outra cimitarra mágica abrindo um talho inesperado em suas gargantas, assim que retomavam o galope.

Então vieram dois ao mesmo tempo, ladeando o camelo por trás de Drizzt. Com a agilidade que lhe era característica, o drow inverteu sua posição de

modo a encará-los, e continuou confortavelmente empoleirado sobre o animal. Em questão de segundos, ele havia colocado os dois atacantes na defensiva.

Wulfgar deu cabo do último dos três que derrubara e depois se afastou da confusão com um salto, só para dar de cara com seu teimoso camelo pondo-se de pé novamente. Ele bateu no bicho incômodo de novo, desta vez com Garra de Palas, e o animal caiu no chão ao lado dos bandidos.

Com aquela batalha decididamente próxima do fim, a primeira coisa em que o bárbaro reparou foi Drizzt. Ele se maravilhou diante da magnífica dança das lâminas do drow, descendo bruscamente para desviar uma espada curva ou para manter um dos dois oponentes do drow desequilibrado. Drizzt daria cabo de ambos em pouco tempo.

Depois Wulfgar olhou para além do drow, para um outro cavaleiro que se aproximava na surdina, com a lança apontada de modo a acertar Drizzt nas costas.

— Drizzt! — gritou o bárbaro enquanto arremessava Garra de Palas na direção do amigo.

Ao ouvir o grito, Drizzt pensou que Wulfgar estava em apuros, mas ao ver martelo de combate girando na direção de seus joelhos, ele compreendeu imediatamente. Sem hesitação, ele deu um pulo e uma cambalhota sobre seus adversários.

O homem com a lança não teve nem tempo de lamentar o fato de sua vítima ter-lhe escapado, porque o poderoso martelo rodopiou sobre a corcova do camelo e atingiu seu rosto em cheio, esmagando-o.

Drizzt acabou por favorecê-lo em sua luta frontal também, pois ele pegou os dois espadachins de surpresa. Na fração de segundo que eles hesitaram, o drow embora estivesse em pleno ar e de cabeça para baixo, golpeou com força com suas lâminas para baixo.

Corisco enterrou-se profundamente no peito de um deles. O outro bandido conseguiu esquivar-se da segunda cimitarra, mas ela se aproximou o bastante para Drizzt enfiar o punho da lâmina sob o braço do homem. Os dois cavaleiros caíram aos trambolhões junto com o drow, mas somente Drizzt caiu em pé. Suas espadas se entrecruzaram duas vezes e foram enterradas novamente, desta vez encerrando a luta.

Ao ver o imenso bárbaro desarmado, um outro cavaleiro foi em sua direção. Wulfgar viu o homem se aproximando e se posicionou para uma manobra desesperada. Quando o cavalo arremeteu, Wulfgar fez uma finta para a direita,

afastando-se do braço da espada do cavaleiro conforme este já imaginava. Mas então Wulfgar inverteu a direção do movimento, jogando-se diretamente na frente do cavalo.

Wulfgar resistiu ao impacto atordoante e cravou os braços em volta do pescoço do cavalo e as pernas ao redor das patas dianteiras do animal, caindo para trás com o impulso e fazendo o cavalo tropeçar. Em seguida o poderoso bárbaro deu um puxão com toda sua força, fazendo cavalo e cavaleiro darem uma cambalhota diretamente sobre ele.

O bandido, em choque, não conseguiu reagir, embora ainda tivesse conseguido dar um grito quando o cavalo o enfiou no chão. Quando o animal finalmente rolou para o outro lado, o bandido continuou no lugar, enterrado de ponta cabeça na areia até a cintura, com as pernas pendendo grotescamente para um lado.

Com as botas e a barba cheias de areia, Bruenor procurava ansiosamente por alguém contra quem lutar. Entre as montarias altas, o anão baixinho tinha passado despercebido por quase todos os bandidos, com exceção do pequeno grupo que o atacara. Agora, praticamente todos eles já estavam mortos!

Bruenor apressou-se para fora da cobertura que os dois camelos lhe proporcionavam, batendo o machado em seu escudo para chamar a atenção para si. Ele viu um cavaleiro virar-se para fugir da cena de desastre.

— Ei! — berrou Bruenor para ele. — Tua mãe é uma biraia fogosa!

Considerando-se em franca vantagem contra o anão parado ali de pé, o bandido não pôde deixar passar a oportunidade de responder ao insulto. Ele arremeteu contra Bruenor e desferiu um violento golpe de cima para baixo com a espada.

Bruenor ergueu o escudo dourado para aparar o golpe e deu a volta pela frente do cavalo. O cavaleiro deu meia-volta na sela para encontrar o anão do outro lado, mas Bruenor usou a baixa estatura a seu favor. Quase sem precisar se curvar, ele deslizou sob a barriga do cavalo, de volta para o lado de onde saíra, e lançou seu machado sobre a cabeça, acertando o quadril do cavaleiro confuso com a manobra. Quando o bandido se dobrou de dor, Bruenor ergueu o braço do escudo, agarrou cabelos e turbante com os dedos nodosos e arrancou o homem da sela. Com um grunhido de satisfação, o anão desferiu o último golpe contra o pescoço do bandido.

— Fácil demais! — resmungou o anão, deixando o corpo cair no chão. Ele procurou mais uma vítima, mas a luta acabara. Não havia mais nenhum bandido sobrando na depressão entre as dunas. Wulfgar, com Garra de Palas de volta a suas

mãos, e Drizzt estavam parados em pé, tranquilos.

— Cadê minha garota? — berrou Bruenor.

Drizzt tranqüilizou-o com um olhar e apontou um dedo.

No alto de uma das dunas ao lado, Cattiebrie estava sentada sobre o cavalo de que se apoderara, segurando Taulmaril preparado enquanto inspecionava o deserto a seu redor.

Vários cavaleiros galopavam pelas areias a toda velocidade e havia um outro caído morto do outro lado da duna. Cattiebrie apontou em um dos fugitivos, mas então percebeu que a luta atrás dela estava terminada.

— Chega — ela sussurrou, desviando o arco um centímetro para o lado e disparando a flecha por sobre o ombro do bandido.

Já houvera matança demais nesse dia, ela pensou.

Cattiebrie olhou para a carnificina da cena da batalha, e depois para os abutres que circulavam pacientemente lá no alto. Ela deixou Taulmaril cair ao longo do corpo. A expressão rígida em seu semblante sombrio se desanuviou.

15 O GUIA

— Observe os prazeres que ela promete — provocou o grão-mestre da guilda, roçando a mão sobre a ponta serrilhada de um cravo que se projetava de um bloco de madeira no centro da mesinha da sala.

Régis curvou propositalmente os lábios num sorriso abobalhado, fingindo ver a lógica evidente nas palavras de Pûk.

— É só deixar cair a palma de sua mão sobre ela —, convidou Pûk insidioso — e você conhecerá a alegria de voltar a fazer parte de nossa família.

Régis buscou uma forma de escapar à armadilha. Ele já usara o ardil uma vez, uma mentira dentro da mentira, fingindo ter sido apanhado pela influência do talismã mágico. Ele tinha representado seu papel à perfeição naquela ocasião, convencendo o mago maligno de sua lealdade e depois traindo o homem num momento crítico, para ajudar seus amigos.

Desta vez, porém, Régis chegara até mesmo a se surpreender por escapar ao insistente chamado hipnótico do pingente de rubi. Apesar disso, ele havia sido apanhado: Uma pessoa que estivesse verdadeiramente iludida pela jóia enfiaria alegremente a mão no cravo serrilhado, sem a menor hesitação.

Régis ergueu a mão acima da cabeça e fechou os olhos, tentando manter a expressão impassível o suficiente para continuar com a tapeação.

Deixou o braço cair, com a intenção de seguir a sugestão de Pûk.

No último instante, sua mão desviou-se para o lado e caiu com estrondo sobre a mesa.

Pûk urrou de raiva, pois o tempo todo suspeitara que Régis de alguma maneira houvesse escapado à influência do pingente. Ele agarrou o halfling pelo pulso e esmagou sua mãozinha contra o cravo, sacudindo-a à medida que o cravo a penetrava. O grito de Régis foi dez vezes mais forte quando Pûk puxou sua mão de volta pelo instrumento serrilhado.

Depois o chefe da guilda soltou-o e deu-lhe um tapa na cara quando o halfling apertou a mão ferida contra o peito.

— Cão traiçoeiro! — gritou o grão-mestre, mais zangado com a falha do pingente do que com o fingimento de Régis. Ele se preparou para dar outro tapa, mas acalmou-se e decidiu fazer a vontade renitente do halfling voltar-se contra ele

próprio.

— Uma lástima —, disse com cinismo — pois se o pingente o tivesse trazido de volta ao meu controle, eu poderia ter encontrado um lugar para você na guilda. É verdade que você merece morrer, seu ladrãozinho de merda, mas não esqueci o seu valor no passado. Você foi o melhor ladrão de Calimporto, uma posição que eu poderia ter lhe oferecido mais uma vez.

— Então não há porque lamentar a falha do pingente —, Régis atreveu-se a retrucar, adivinhando o jogo de provocação que Pûk estava fazendo — porque nenhuma dor supera o desgosto que eu sentiria bancando o lacaio do Paxá Pûk!

A resposta de Pûk foi um murro violento que arrancou Régis da cadeira e derrubou-o no chão. O halfling ficou enrodilhado, tentando estancar o sangue que escorria-lhe da mão e do nariz.

Pûk recostou-se em sua cadeira e cruzou as mãos por trás da cabeça. Olhou para o pingente largado em cima da mesa a sua frente. Ele só lhe falhara uma vez antes, quando Pûk tentara usá-lo contra uma vontade que jamais seria dobrada. Por sorte, Ártemis Entreri não percebera a tentativa aquele dia, e Pûk era esperto o suficiente para nunca mais tentar usar o pingente no assassino.

Pûk desviou o olhar para Régis, agora desmaiado por causa da dor. Ele tinha que dar crédito ao pequeno halfling. Mesmo que a familiaridade de Régis com o pingente tivesse lhe dado alguma vantagem nesta batalha, somente uma vontade de ferro teria sido capaz de resistir a sua influência tentadora.

— Mas isso não vai ajudá-lo — sussurrou Pûk para a forma inconsciente.

Recostou-se na cadeira novamente e fechou os olhos, tentando imaginar mais uma tortura terrível para Régis.

O braço com a túnica curtida enfiou-se pela abertura da tenda e segurou o corpo flácido do anão de barba ruiva de cabeça para baixo pelos tornozelos. Os dedos de Sali Dalib começaram seu tamborilar costumeiro e ele exibiu seu brilhante sorriso de ouro e marfim tão abertamente que ele parecia chegar-lhe até as orelhas. O goblin baixinho, seu assistente, pulava para cima e para baixo a seu lado guinchando:

— Mágica, mágica, mágica!

Bruenor abriu um olho e ergueu um braço para afastar sua longa barba da frente do rosto.

— 'Cê 'tá gostando do que 'tá vendo? — perguntou o anão maliciosamente.

O sorriso de Sali Dalib desapareceu e seus dedos se enroscaram uns nos outros.

Wulfgar - que era quem carregava Bruenor e vestia a túnica de um dos bandidos - adentrou a tenda. Cattiebrie entrou atrás dele.

— Então foi cê mesmo quem mandou os bandidos atrás da gente — resmungou a jovem.

A exclamação de choque de Sali Dalib saiu mais como um sussurro e o ardiloso mercador virou-se para fugir... mas encontrou um buraco perfeitamente recortado nos fundos de sua tenda com Drizzt Do'Urden parado em pé no meio dele apoiado em uma das cimitarras, enquanto a outra descansava em seu ombro. Só para aumentar o terror do mercador, Drizzt tirara outra vez a máscara mágica.

— ãã... ú, a mais melhor estrada? — gaguejou o mercador.

— Melhor pr'ocê e pr'os seus amigos! — rosnou Bruenor.

— Era o que eles pensavam — apressou-se Cattiebrie a completar.

Sali Dalib entortou o sorriso, encabulado, mas ele já se vira em apertos semelhantes centenas de vezes antes, e sempre lograra livrar-se usando sua astúcia. Estendeu as mãos com as palmas para cima, como a dizer "Vocês me pegaram", mas em seguida curvou-se numa manobra estonteante, tirou uma porção de pequenos glóbulos de cerâmica de dentro de um dos muitos bolsos de sua túnica e os atirou contra o chão a seus pés. Explosões de luzes multicoloridas deixaram uma fumaça ofuscante em seu rastro e o mercador precipitou-se para o lado da tenda.

Instintivamente, Wulfgar largou Bruenor e deu um salto à frente, agarrando o vazio. O anão despencou de cabeça no chão, e rolou para sentar-se, com o elmo de um chifre só pendendo torto para o lado. Quando a fumaça se diluiu, o bárbaro, envergonhado, olhou para o anão, que simplesmente sacudiu a cabeça, incrédulo, e murmurou:

— 'Tô vendo que essa vai ser uma longa aventura.

Somente Drizzt, sempre alerta, não foi pego desprevenido. O drow protegera os olhos das explosões e depois observara a silhueta embaçada do mercador disparar para a esquerda. Drizzt o teria alcançado antes que ele tivesse conseguido passar pela aba aberta da tenda, mas o assistente de Sali Dalib atravessou o caminho do drow. Mal diminuindo o passo, Drizzt acertou o goblin no

meio da testa com o punho de Corisco, derrubando-o inconsciente, depois recolocou a máscara e pulou para fora, de volta às ruas de Memnon.

Cattiebrie apressou-se a seguir Drizzt e Bruenor se pôs de pé.

— Vamo atrás dele, meu garoto! — berrou o anão para Wulfgar. A perseguição tinha começado.

Drizzt viu, de relance, quando o mercador deslizou pelo meio da aglomeração de gente nas ruas. Mesmo a túnica berrante de Sali Dalib se misturava com facilidade em meio à variedade de cores da cidade, por isso Drizzt acrescentou um toque pessoal. Tal como fizera com o mago invisível no convés do navio pirata, o drow lançou um contorno ígneo de cor púrpura brilhante sobre o mercador.

Drizzt acelerou atrás dele, Ziguezagueando com uma facilidade impressionante no meio da multidão, sem perder de vista o contorno púrpura que flutuava à frente.

Bruenor foi menos elegante. O anão passou na frente de Cattiebrie e enfiou-se no meio da multidão, pisando pés e usando seu escudo para tirar os corpos das pessoas do caminho. Wulfgar, logo atrás, abriu um corredor ainda mais largo e foi fácil para Cattiebrie seguir em sua esteira.

Eles passaram por uma dúzia de vielas e desembocaram no meio de uma feira, onde Wulfgar acidentalmente derrubou um carrinho lotado com enormes melões amarelos. Gritos de protesto irrompiam atrás deles à medida que passavam, mas eles mantinham os olhos pregados a frente, cada um de olho no amigo que estava adiante, tentando não se perderem de vista no alvoroço irresistível.

Sali Dalib percebeu imediatamente que estava visível demais com aquele contorno ígneo para ser capaz de escapar nas ruas a céu aberto. Para aumentar ainda mais sua desvantagem, os olhos e dedos indicadores de centenas de observadores curiosos o saudavam a cada esquina, funcionando como verdadeiros faróis para seus perseguidores. Agarrando-se à única chance de que dispunha, o mercador cortou caminho por uma viela e enfiou-se pelas portas de um enorme prédio de pedras.

Drizzt virou-se para se certificar de que seus amigos continuavam vindo, depois entrou correndo através das portas, derrapando no chão de mármore liso pelo vapor de uma casa de banhos pública até conseguir parar. Dois eunucos imensos moveram-se para bloquear o elfo vestido, mas assim como acontecera com o mercador que entrara logo antes, o ágil Drizzt recuperou o impulso rápido demais para ser impedido. Ele deslizou pelo pequeno vestíbulo em direção ao salão

principal, uma ampla sauna com banheira, impregnada com uma névoa densa de vapor e cheirando a suor e sabonetes perfumados. Corpos nus cruzavam o caminho de Drizzt a cada passo e ele tinha que prestar atenção onde colocava as mãos enquanto avançava.

Bruenor quase caiu quando entrou no vestibulo escorregadio e os eunucos, já posicionados diante da porta, atravessaram na frente dele.

— Nada de roupas! — exigiu um deles, mas Bruenor não tinha tempo para discussões inúteis. Ele cravou uma das pesadas botas num dos pés descalços do grandalhão e depois esmagou o outro pé também, só para garantir. Foi quando Wulfgar entrou e jogou o outro eunuco para o lado.

O bárbaro, curvado para frente para ganhar velocidade, não teve como parar ou mudar de direção no chão escorregadio, e quando Bruenor estava se virando para tomar o caminho ao longo do perímetro, Wulfgar trombou com ele e os dois foram para o chão, num escorregão que nenhum deles conseguia brecar.

Eles foram de encontro à borda da banheira e caíram dentro d'água; Wulfgar reapareceu logo, com a água pela cintura, entre duas mulheres voluptuosas, nuas e soltando risadinhas.

O bárbaro gaguejou uma desculpa, sentindo a língua enrolada no fundo da boca. Um tapa na parte de trás de sua cabeça o sacudiu de volta à realidade.

— 'Cê 'tá procurando pelo mercador, 'tá lembrado? — disse Cattiebrie.

— Eu 'tô procurando! — assegurou-lhe Wulfgar.

— Então trata de procurar o que 'tá com o contorno púrpura! — berrou Cattiebrie para ele.

Wulfgar, de olhos abertos esperando por um novo safanão, viu o chifre de um elmo despontando na água a seu lado.

Enfiou a mão debaixo d'água desesperadamente, agarrou Bruenor pelo cangote e içou-o para fora da banheira. O anão, nem um pouco satisfeito, saiu com os braços cruzados sobre o peito e sacudindo a cabeça com uma expressão de incredulidade.

Drizzt saiu pela porta dos fundos da casa de banhos e viu-se numa viela vazia, o único lugar despovoado que ele via desde que entrara em Memnon. Em busca de uma posição mais favorável, o drow escalou a lateral da casa de banhos e caminhou pelo telhado.

Sali Dalib diminuiu o passo, pensando ter escapado da perseguição. O fogo purpúreo do drow se dissipara, o que aumentava sua sensação de segurança. Ele ziguezagueou pelo labirinto de ruas e becos. Não se via nem os costumeiros bêbados encostados às paredes que poderiam informar seus perseguidores. Ele caminhou cem metros tortuosos, depois mais duzentos, até desembocar numa viela que ele sabia que o levaria até o maior mercado de Memnon, onde qualquer pessoa se tornaria invisível num piscar de olhos.

Mas, quando Sali Dalib se aproximava do final da ruela, a silhueta de um elfo saltou na sua frente e duas cimitarras lampejaram fora de suas bainhas, entrecruzando-se diante do surpreso mercador, até parar em seus colarinhos e depois desenhar duas linhas nos lados de seu pescoço.

Quando os quatro amigos voltaram à tenda do mercador com seu prisioneiro, encontraram, para seu alívio, o goblin caído onde Drizzt o derrubara. Bruenor, sem a menor delicadeza, puxou a desafortunada criatura para trás de Sali Dalib e amarrou os dois, um de costas para o outro. Wulfgar foi ajudá-lo e acabou enganchando uma volta da corda no braço de Bruenor. O anão sacudiu o braço para se libertar e empurrou o bárbaro para longe.

— Eu devia era ter ficado no Salão de Mitral — resmungou Bruenor. — Tava mais seguro lá com os cinzentos que com você e a garota!

Wulfgar e Cattiebrie olharam para Drizzt em busca de apoio, mas o drow simplesmente sorriu e dirigiu-se para o lado da tenda.

— Ha, ha, ha, ha, ha — riu Sali Dalib, nervosamente. — Não ter problema aqui. Nós negocia? Muitas riquezas eu ter. O que vocês precisa...

— Cala essa boca! — disse Bruenor, bruscamente. O anão piscou para Drizzt, indicando que ele pretendia bancar o cara mau naquela conversa.

— Num tô atrás de riqueza de um sujeito que me traiu — rosnou Bruenor. — Meu anseio é por vingança! — Ele olhou em volta, fitando seus amigos.

— Cês viram a cara dele quando ele pensou que eu 'tava morto. 'Tá na cara que foi ele quem mandou os bandidos atrás da gente.

— Sali Dalib nunca... — balbuciou o mercador.

— Eu falei "Cala a tua boca"! — berrou Bruenor na cara dele, acuando-o.

O anão ergueu o machado até o ombro em posição de ataque.

O mercador olhou para Drizzt, confuso, porque o drow tinha recolocado a máscara e agora parecia outra vez um elfo da superfície. Sali Dalib adivinhou a verdadeira identidade de Drizzt, achando que a pele escura combinava com o elfo mortífero, por isso nem lhe passou pela cabeça pedir clemência ao drow.

— Espera um pouco aí! — disse Cattiebrie de repente, agarrando o cabo da arma de Bruenor. — Pode ser que tenha um jeito desse cão salvar o pescoço.

— Bah! O que a gente ia querer dele? — disparou Bruenor, piscando para Cattiebrie pela perfeição com que ela desempenhava seu papel.

— Ele vai levar a gente prá Calimporto — replicou Cattiebrie. Ela lançou um olhar duro como o aço para Sali Dalib, advertindo-o de que sua clemência não seria fácil de obter. — Claro que desta vez ele vai levar a gente pelo "mais melhor dos caminhos".

— Sim, sim, ha, ha, ha, ha, ha — falou Sali Dalib de chofre. — Sali Dalib mostra caminho bra vocês!

— Mostra? exclamou Wulfgar, participando da coação. — Você vai nos conduzir todo o caminho até Calimporto.

— Muito comprido caminho — resmungou o mercador. — Cinco dias, talvez mais. Sali Dalib num bode...

Bruenor ergueu o machado.

— Sim, sim, claro — volveu o mercador com ímpeto. — Sali Dalib leva vocês lá. Leva direitinho até o portão... pelo portão — corrigiu depressa. — Sali Dalib até arranja água. Nós brecisa alcançar a caravana.

— Nada de caravana — interrompeu Drizzt, surpreendendo até mesmo seus amigos. — Viajaremos sozinhos.

— Perigoso — replicou Sali Dalib. — Muito, muito. Deserto Calim ser muito cheio de monstros. Dragões, bandidos.

— Nada de caravana — repetiu Drizzt num tom de voz que nenhum deles se atrevia a questionar. — Desamarrem-nos e deixem que façam os preparativos.

Bruenor assentiu e depois colocou seu rosto a menos de três centímetros do de Sali Dalib.

— E pretendo ficar vigiando eles eu mesmo — falou para Drizzt, embora a mensagem fosse dirigida a Sali Dalib e o pequeno goblin. — Um truque que seja e

eu corto eles na metade!

Menos de uma hora depois, cinco camelos saíram da zona sul de Memnon na direção do Deserto Calim, com cântaros de cerâmica cheios de água pendurados ao lado. Drizzt e Bruenor iam à frente, seguindo a sinalização que indicava o Caminho do Comércio. O drow usava a máscara, mas mantinha o capuz de seu manto o mais abaixado possível, pois a luz causticante do sol refletida pelas areias do deserto feriam seus olhos antes acostumados à mais absoluta escuridão do mundo subterrâneo.

Sali Dalib, seu assistente sentado à frente dele no mesmo camelo, vinham no meio, com Cattiebrie e Wulfgar lado a lado cobrindo a retaguarda. Cattiebrie mantinha Taulmaril sobre o colo, com uma flecha de prata chanfrada preparada, como um lembrete permanente para o matreiro mercador.

O dia ficou mais quente do que qualquer coisa que os companheiros já tivessem enfrentado antes, com exceção de Drizzt, que vivera nas próprias entranhas do mundo. Não havia uma única nuvem para bloquear os raios violentos do sol nem o menor sopro de brisa que proporcionasse algum alívio. Sali Dalib, mais acostumado ao calor, sabia que a ausência de vento era uma benção, porque vento no deserto significava rajadas de areia ofuscantes, o assassino mais perigoso do Calim.

A noite foi melhor, com a temperatura caindo a níveis confortáveis e a lua cheia transformando a interminável linha de dunas numa paisagem prateada, tal qual as ondulações do oceano. Os amigos montaram acampamento durante algumas horas, alternado-se para vigiar seus relutantes guias.

Cattiebrie acordou um pouco depois da meia-noite. Sentou-se e se espreguiçou, pensando que fosse sua vez de vigiar. Ela viu Drizzt, em pé ao lado da fogueira, fitando o céu estrelado.

Drizzt não tinha ficado com o primeiro turno?, ela se perguntou.

Cattiebrie analisou a posição da lua para se certificar da hora. Não havia dúvida; a noite ia alta.

— Problemas? — perguntou com suavidade, parando ao lado do elfo. O ronco alto de Bruenor respondeu à pergunta por Drizzt.

— Posso te render, então? — ela perguntou. — Mesmo um elfo drow precisa dormir.

— Eu consigo descansar debaixo do capuz de meu manto —, respondeu

Drizzt, voltando-se para encarar a expressão preocupada da garota com seus olhos cor de lavanda — quando o sol está alto.

— Posso me juntar a você, então? — Cattiebrie perguntou. — 'Tá mesmo uma noite maravilhosa.

Drizzt sorriu e voltou a olhar o firmamento, fitando o fascínio do céu noturno sentindo um anseio místico em seu coração tão profundo quanto o Ler elfo da superfície jamais experimentou.

Cattiebrie deslizou seus dedos delgados entre os dele e ficou parada em silêncio a seu lado, pois não queria continuar a perturbar sua contemplação, compartilhando mais do que palavras com seu amigo mais querido.

No dia seguinte o calor estava pior e ficou mais intenso ainda no dia depois daquele, mas os camelos arrastavam-se sem esforço e os quatro amigos, que ia tinham passado por tantos sofrimentos, encaravam aquela viagem penosa como apenas mais um obstáculo na jornada que tinham de completar.

Cada vez que um deles pensava em desistir, como se o sol inclemente, as areias escaldantes e o calor sufocante fossem simplesmente demais para se suportar, era só lembrar-se de Régis.

Que torturas terríveis estaria o halfling enfrentando naquele momento nas mãos de seu antigo mestre?

EPÍLOGO

Desde as sombras de um vão de porta, Entreri viu o Paxá Pûk dirigir-se para a escadaria que levava à saída do prédio da guilda. Fazia menos de uma hora que Pûk recuperara seu pingente de rubi e ele já estava se preparando para colocá-lo em uso. Entreri tinha de reconhecer que o grão- mestre da guilda merecia crédito; ele nunca dava um ponto sem nó.

O assassino esperou até ter certeza de que Pûk tinha saído do prédio, e depois dirigiu-se sorrateiramente de volta ao andar superior. Os guardas postados à última porta não fizeram nenhum movimento para detê-lo, embora Entreri não se lembrasse deles dos tempos em que entrara para a guilda. Pûk devia ter espalhado, prudentemente, a notícia sobre a posição de Entreri na guilda, conferindo-lhe todos os privilégios que ele costumava desfrutar. Nunca um ponto sem nó.

Entreri foi até a porta de seus antigos aposentos, onde agora residia LaValle, e bateu de leve.

— Entre, entre — saudou o mago, nem um pouco surpreso pelo fato do assassino ter voltado ali.

— É bom estar de volta — disse Entreri.

— E é bom tê-lo de volta — replicou o mago com sinceridade. — As coisas não têm sido as mesmas desde que você nos deixou e, nos últimos meses, elas só pioraram.

Entreri entendeu a que o mago se referia.

— Rassiter?

LaValle fez uma careta.

— Mantenha suas costas contra a parede quando ele estiver por perto. — Ele foi sacudido por um estremecimento, mas recompôs-se rapidamente. — Mas agora, com você de volta ao lado de Pûk, Rassiter vai aprender qual é seu lugar.

—Talvez —, replicou Entreri — embora eu não esteja muito certo de que Pûk tenha ficado tão satisfeito assim em me ver.

— Você sabe como Pûk é — riu LaValle. — Sempre pensando como grão-mestre da guilda! Ele quis definir as regras de seu encontro com ele, de modo a consolidar sua autoridade. Mas esse incidente já ficou para trás.

O olhar de Entreri deu ao mago a impressão de que ele não tinha tanta certeza disso.

— Pûk vai esquecer o assunto — asseverou-lhe LaValle.

— Aqueles que me perseguiram não deveriam ser esquecidos com tanta facilidade — retrucou Entreri.

— Pûk recorreu a Pinochet para dar cabo da tarefa. O pirata nunca falhou.

— O pirata nunca se defrontou com adversários como aqueles — respondeu Entreri e olhou para a bola de cristal de LaValle sobre a mesa. — Deveríamos nos certificar.

Ele meditou durante um momento e meneou a cabeça em assentimento. Ele mesmo já tinha pensado em fazer uma sondagem.

— Observe a bola — ele instruiu Entreri. — Verei se consigo conjurar a imagem de Pinochet.

A bola de cristal continuou escura por alguns instantes e depois encheu-se de fumaça. LaValle não tinha tratado muitas vezes com Pinochet, mas sabia o suficiente sobre o pirata para fazer uma leitura simples. Poucos segundos depois, a imagem de um navio ancorado tornou-se visível - não um navio pirata, e sim uma embarcação mercante. Entreri suspeitou imediatamente que havia algo de errado.

Em seguida, a bola sondou com mais profundidade, além do casco do navio, e a suspeita do assassino se confirmou, porque o orgulhoso capitão pirata estava sentado em um canto separado da prisão com os cotovelos sobre e a cabeça entre as mãos, acorrentado à parede. He, atônito, olhou para Entreri, mas o assassino estava atento demais à imagem para dar explicações. Um sorriso raro encontrou caminho no semblante de Entreri.

LaValle lançou um feitiço de amplificação sobre a bola de cristal.

— Pinochet — ele chamou baixinho.

O pirata levantou a cabeça e olhou em volta.

— Onde está você? — perguntou LaValle.

— Oberon? — perguntou o pirata. — É você, mago?

— Não. Eu sou LaValle, o mago de Pûk em Calimporto. Onde você está?

—Memnon — respondeu Pinochet. — Você pode me tirar daqui?

— Onde estão o elfo e o bárbaro? — perguntou Entreri a LaValle, mas Pinochet ouviu a pergunta diretamente.

— Eu os tinha! — sibilou o pirata. — Encurralados em um canal, sem escapatória. Mas então apareceu um anão, conduzindo as rédeas de uma carruagem de fogo, trazendo junto uma arqueira - uma arqueira mortífera.

Ele fez uma pausa, lutando contra o sabor acre que a lembrança do encontro lhe trazia.

— Qual o resultado? — incitou LaValle, surpreso com o desenrolar dos fatos.

— Um navio fugiu, um navio - meu navio - afundou, e o terceiro foi capturado — Pinochet suspirou e, com a cara fechada, tornou a perguntar:

— Você pode me tirar daqui?

LaValle olhou desamparadamente para Entreri que agora estava aprumado ao lado da bola de cristal, absorvendo cada palavra.

— Onde eles estão? — rosnou o assassino, perdendo a paciência.

— Foram embora — respondeu Pinochet. — Foram para Memnon, com o anão e a moça.

Há quanto tempo?

Três dias.

Entreri fez um sinal para LaValle de que já ouvira o suficiente.

— Farei com que o Paxá Pûk mande esta informação para Memnon imediatamente — assegurou LaValle ao pirata. — Você será solto.

Pinochet reassumiu sua posição de desânimo. Lógico que ele seria solto; isso já estava acertado. Ele tivera a esperança de que LaValle fosse capaz de tirá-lo da prisão do Dríade do Mar usando algum meio mágico para, dessa forma, libertá-lo de quaisquer compromissos que ele seria forçado a assumir com Deudermont quando o capitão o libertasse.

— Três dias — disse LaValle para Entreri enquanto a bola de cristal voltava a escurecer. — Eles podem já estar a meio caminho daqui.

Entreri pareceu divertir-se com uma idéia.

— O Paxá Pûk não deve ficar sabendo de nada disso — ele disse de repente.

LaValle afundou na cadeira.

— Ele precisa ser informado.

— Não! — fustigou Entreri. — Ele não tem nada a ver com este assunto.

A guilda pode estar em perigo — replicou LaValle.

— Você não acredita que eu seja capaz de cuidar desse assunto? — perguntou Entreri num tom de voz grave e lúgubre.

LaValle sentiu o olhar empedernido do assassino passar através dele, se de repente ele tivesse se tornado apenas mais uma barreira a ser ultrapassada.

Mas Entreri suavizou a expressão e sorriu.

— Você conhece a fraqueza do Paxá Pûk por felinos caçadores — se, mexendo em sua algibeira. — Dê-lhe isto. Diga-lhe que você fez para ele.

E jogou um pequeno objeto preto sobre a mesa para o mago. LaValle o apanhou e seus olhos se arregalaram ao ver do que se tratava.

Guenhwyvar.

Em uma dimensão distante, o enorme felino estremeceu quando o mago tocou a estatueta e se perguntou se seu mestre tinha a intenção de invocá-lo, por fim, para seu lado.

Mas, depois de um instante, a sensação se desfez e o felino baixou a cabeça para descansar.

Tanto tempo já se passara.

— Ela contém uma entidade — gaguejou o mago, sentindo a força da estatueta de ônix.

— Uma entidade poderosa — assegurou-lhe Entreri. — Quando aprender a controlá-la, você terá trazido um novo aliado para a guilda.

— Como eu posso agradecer... — começou LaValle, mas parou ao dar-se conta de que o preço pela pantera já havia sido acertado.

— Porque incomodar dar Pûk com detalhes que não lhe dizem respeito? — O mago riu, jogando um lenço sobre a bola de cristal.

A caminho da porta, Entreri deu um tapinha no ombro de LaValle. Três anos não tinham diminuído em nada a compreensão mútua que os dois compartilhavam.

Mas com Drizzt e seus amigos prestes a chegar, Entreri tinha assuntos prementes. Ele tinha que ir até as Celas dos Nove fazer uma visita a Régis.

O assassino precisava de outro presente.

LIVRO III

IMPÉRIOS DO deserto

É como olhar num espelho que pinta o mundo com as cores opostas: o cabelo branco é preto; a pele preta é branca, os olhos claros são escuros. Que espelho intrincado é esse, para substituir um sorriso por um cenho franzido, e uma expressão amigável por uma permanentemente zangada.

Pois é assim que eu vejo Ártemis Entreri, este guerreiro que complementa cada movimento que eu faço com a mesma precisão e elegância, o guerreiro que, em todas as instâncias exceto uma, eu consideraria um par.

Como foi difícil para mim ficar junto dele nas profundezas do Salão de Mitral, lutando lado a lado pela vida de ambos! Curiosamente, não era nenhum imperativo moral que me incomodava por lutar naquela situação. Não era a crença de que Entreri poderia morrer, precisava morrer, e que eu, se não fosse tão covarde, o teria matado naquela hora e lugar, mesmo que o ato me custasse a própria vida enquanto tentava escapar às profundezas inóspitas. Não, não foi por nada disso.

O que tornava tudo tão difícil para mim era observar aquele homem, aquele ser humano assassino, e saber, sem a menor sombra de dúvida, que eu poderia muito bem estar olhando para mim mesmo.

Será que eu teria me transformado se não tivesse conhecido Zaknafein nos anos de minha juventude em Menzoberranzan? E se eu não tivesse descoberto o exemplo de alguém que validava minhas próprias crenças de que os métodos dos drows não eram corretos, nem do ponto de vista moral, nem do prático? Teria eu me tornado esse assassino de coração empedernido se tivesse sido treinado por minha odiosa irmã Briza, ao invés da gentil Vierna?

Temo que sim, que eu, a despeito de tudo aquilo que do fundo do meu coração sei ser verdadeiro, teria sido subjugado pela situação que me cercava, teria sucumbido ao desespero a um ponto em que pouco restaria de compaixão e senso de justiça. Eu teria me tornado um assassino, fortemente apegado a meu próprio código de ética, mas um código tão pavorosamente distorcido que perderia a capacidade de distinguir a autenticidade de meus atos, que eu justificaria esses atos com o mais puro cinismo.

Foi isso que eu vi ao olhar para Entreri, e agradei profundamente a Mielikki por aqueles que fizeram parte de minha vida, por Zaknafein, por Belwar Dissengulp e por Montólio, que me ajudaram a encontrar o curso correto. E, se eu enxerguei um potencial para mim mesmo em Entreri, então sou obrigado a admitir que algum dia houve um potencial para Entreri transformar-se naquilo que me tornei, para conhecer a compaixão e a participação, para conhecer amigos, bons amigos, e para conhecer o amor.

Eu penso muito nele, assim como ele, sem dúvida, pensa em mim. Mas enquanto sua obsessão se baseia no orgulho, no desafio de me superar na batalha, a minha é fundamentada na curiosidade, na busca de respostas dentro de mim por meio da observação dos atos de alguém em quem eu poderia ter me transformado.

Eu o odeio?

Estranhamente, não. A inexistência de ódio não se deve ao respeito que eu nutro pelo homem, por sua bravura e façanhas frente à luta, porque a extensão desse respeito é limitada e termina exatamente ali, na fronteira do campo de batalha. Não, eu não odeio Ártemis Entreri porque tenho pena dele, pelos fatos que conduziram as decisões equivocadas que ele tomou. Ele abriga uma grande força dentro de si, e ali também existe, ou já existiu, um enorme potencial para fazer o bem nesse mundo tão carente de heróis. Pois, a despeito de suas ações, vim a compreender que Entreri age de acordo com um código muito rígido. Com sua própria visão distorcida do mundo, creio que Entreri acredita honestamente que jamais matou alguém que não o merecesse. Ele manteve Cattiebrie cativa, mas não a estuprou.

Quanto a suas ações em relação a Régis... bem, Régis era, na realidade, um ladrão, e embora ele tenha roubado a um outro ladrão, isso não o exime do crime. Em Luskan, como na maioria das cidades de todos os Reinos, os ladrões perdem as mãos, ou mais, e com certeza um caçador de recompensas enviado para recuperar um objeto roubado - e a pessoa que o roubou - estará agindo perfeitamente dentro da lei se matar aquela pessoa, ou qualquer outra que o impeça de completar sua tarefa.

Em Calimporto, Ártemis Entreri opera entre ladrões e bandidos, nos limites extremos da civilidade. Nessa função, ele causa a morte, como também o fazia Zaknafein nas vielas de Menzoberranzan. Existe uma diferença - certamente! - entre eles dois. e não tenho a menor intenção de eximir Entreri de seus crimes. Mas também não o consideraria um simples monstro assassino como era, digamos, Errtu.

Não. Algum dia houve potencial para o bem ali - tenho certeza disso, embora receie esse seja um caminho do qual ele já se distanciou demais -, pois quando olho para Ártemis Entreri, vejo a mim mesmo, vejo a capacidade de amar e também a capacidade de perder tudo isso e tornar-me frio.

Tão insuportavelmente frio.

Talvez nos encontremos de novo e lutemos, e se eu o matar, não derramarei lágrimas por ele. Pelo menos, não pelo que ele é, mas é bem possível que eu chore por aquela pessoa que esse guerreiro excepcional poderia ter sido.

Se eu o matar, vou chorar por mim.

—Drizzt Do'Urden

16 NUNCA SE VIU LUGAR TÃO INFAME

Entreri deslizou pelas sombras das entranhas de Calimporto tão silenciosamente quanto uma coruja voava pela floresta ao crepúsculo. Aquele era seu lar, o lugar que ele conhecia melhor, e todo o povo de rua da cidade se lembraria do dia em que Ártemis Entreri caminhou outra vez a seu lado - ou por trás dele.

Entreri não conseguia evitar o leve sorriso todas as vezes em que os cochichos sussurrados começavam assim que ele passava - os larápios mais experientes contando aos mais novos que o rei havia retornado. Entreri jamais deixara que as lendas sobre sua reputação - não importa quão merecidas elas tosem - interferissem no constante estado de alerta que o mantivera vivo ano após ano. Nas ruas, a reputação de poder só servia para marcar um homem como alvo para os ambiciosos de segunda categoria em busca de reputação para eles mesmos.

Assim sendo, a primeira tarefa de Entreri na cidade, além de suas responsabilidades para com o Paxá Pûk, era restabelecer sua rede de informantes e capangas que fortaleciam sua posição. Ele já tinha uma missão importante para um deles, com Drizzt e companhia prestes a chegar, e ele sabia exatamente qual deles.

— Ouvi dizer que você estava de volta — guinchou um sujeitinho diminuto que parecia um garoto humano pré-adolescente quando Entreri se curvou e entrou em sua residência. — Acho que todo mundo já ouviu.

Entreri meneou a cabeça, aceitando o cumprimento.

— Quais foram as mudanças, meu amigo halfling?

— Poucas —, respondeu Dondon — e muitas. Ele se dirigiu para a mesa que ficava no canto mais escuro de seu cômodo espremido, o quarto lateral, de frente para o beco, numa hospedaria barata chamada A Serpente Enrolada.

— As regras das ruas não mudam. O que muda são os jogadores.

Dondon levantou os olhos do lampião apagado sobre a mesa para encarar Entreri.

— Afinal de contas, Ártemis Entreri tinha ido embora — explicou o halfling, procurando certificar-se de que Entreri compreendera bem sua declaração anterior. — A suíte real estava vaga.

Entreri assentiu, em concordância, o que fez o halfling relaxar e soltar um suspiro audível.

— Pûk ainda controla os mercadores e as docas — disse Entreri. — Quem controla as ruas?

— Ainda é Pûk —, respondeu Dondon — pelo menos de nome. Ele encontrou outro agente para o seu lugar. Toda uma horda de agentes.

Dondon fez uma pausa para pensar. Ele precisava ser cuidadoso e pesar cada palavra antes de pronunciá-la.

— Talvez o mais correto seria dizer que o Paxá Pûk não controla as ruas, mas sim que ainda as tem sob seu controle.

Entreri sabia, mesmo antes de perguntar, onde o halfling queria chegar.

— Rassiter — ele falou, de cara fechada.

— Há muito que dizer sobre essa pessoa e sua turma — riu Dondon, tentando acender o lampião.

— Pûk afrouxa as rédeas dos homens-ratos e os rufiões das ruas tratam de ficar fora do caminho da guilda — raciocinou Entreri.

— Rassiter e seu povo jogam duro.

— E são duros na queda.

O tom gélido da voz de Entreri fez com que Dondon erguesse os olhos do lampião e, pela primeira vez, o halfling realmente reconheceu o velho Ártemis Entreri, o lutador de rua humano que construíra seu império secreto aliado por aliado. Um tremor involuntário subiu pela espinha de Dondon e ele remexeu os pés inquieto.

Entreri percebeu o efeito e, rapidamente, mudou de assunto.

— Chega disso — ele falou. — Não deixe que isso o preocupe, pequenino. Tenho um serviço para você que está mais de acordo com seus talentos.

Dondon finalmente conseguiu acender a mecha do lampião e puxou uma cadeira, ansioso por satisfazer seu antigo patrão.

Conversaram durante mais de uma hora, até o lampião se tornar a única defesa solitária contra a insistente escuridão da noite. Entreri então saiu pela janela, direto no beco. Ele não acreditava que Rassiter seria tolo a ponto de atacar antes de ter uma noção exata da capacidade do assassino, antes de ao menos começar a compreender as dimensões de seu inimigo.

Por outro lado, Entreri não tinha Rassiter na conta de alguém com um

grau elevado em qualquer escala de inteligência.

Mas, talvez fosse Entreri quem na verdade não tinha uma boa noção sobre seu inimigo, ou quão completamente Rassiter e seus assecclas ignóbeis vieram a dominar as ruas nos últimos três anos. Menos de cinco minutos após a saída de Entreri, a porta de Dondon foi aberta outra vez.

E Rassiter entrou por ela.

— O que ele queria? — perguntou o lutador de andar afetado, estatelando-se confortavelmente numa das cadeiras junto à mesa.

Dondon se afastou inquieto, reparando que havia mais dois capangas de Rassiter montando guarda no corredor. Depois de mais de um ano, o halfling ainda não se sentia à vontade na presença do homem-rato.

— Vamos, vamos — Rassiter insistiu e repetiu a pergunta, desta vez num tom mais sério:

— O que ele queria?

A última coisa que Dondon queria era ser pego no fogo cruzado entre os homens-ratos e o assassino, mas lhe restavam poucas alternativas além de responder a Rassiter. Se Entreri ficasse sabendo da traição, Dondon sabia que seus dias chegariam rapidamente ao fim.

Por outro lado, se ele não contasse para Rassiter o que sabia, sua morte também seria uma certeza, e o método seria mais lento.

Ele suspirou diante da falta de opções e contou a história toda, com todos os detalhes.

Rassiter não deu nenhuma contra-ordem às instruções de Entreri. Ele deixaria que executasse a tarefa exatamente do modo como Entreri tramara. Aparentemente, o homem-rato achava que seria capaz de torcer as coisas a seu favor. Ficou sentado em silêncio durante um longo momento, cocando o queixo sem pêlos e saboreando antecipadamente a vitória fácil, com seus dentes quebrados brilhando num amarelo ainda mais escuro sob a luz do lampião.

— Você vai nos acompanhar esta noite? — perguntou ao halfling, satisfeito pelo fato do assunto do assassino estar concluído.

— A lua estará brilhante. — Ele beliscou uma das bochechas de querubim do halfling — O pelo vai ser grosso, né?

Dondon afastou-se do alcance.

— Esta noite não — ele respondeu, um tanto bruscamente.

Rassiter inclinou a cabeça, estudando Dondon com curiosidade. Ele sempre suspeitara que o halfling não estivesse se sentindo muito à vontade em sua nova condição. Será que esse desafio estava ligado ao retorno do assassino?, perguntou-se Rassiter.

— Provoque-o e estará morto — replicou Dondon, atraindo uma expressão de curiosidade ainda maior do homem-rato.

— Você ainda não começou a entender esse homem que está confrontando — continuou Dondon inabalável. — Ártemis Entreri não é alguém com quem se brinque — não se você for esperto. Ele sabe de tudo. Se um rato da metade do tamanho normal for visto correndo com o bando, eu estarei condenado e seus planos estarão arruinados. — Ele se aproximou, a despeito do nojo que sentia do homem, e colocou seu semblante grave a dois centímetros do rosto de Rassiter.

— Condenado —, ele reiterou — para dizer o mínimo.

Rassiter levantou-se da cadeira de um salto, derrubando-a longe. Ele já ouvira coisas demais sobre Ártemis Entreri num único dia para seu gosto. Para onde quer que se virasse, o nome do assassino era proferido por lábios trêmulos.

Será que eles não sabem?, disse para si mesmo mais uma vez, enquanto caminhava zangado em direção à porta. É a Rassiter que eles deveriam temer!

Ele sentiu a coceira reveladora no queixo, seguida da sensação rastejante de crescimento formigando pelo corpo. Dondon recuou e desviou os olhos, como sempre incomodado pelo espetáculo.

Rassiter chutou as botas e afrouxou a camisa e as calças. A pelagem estava visível agora, projetando-se de sua pele em tufos e feixes. Ele caiu contra a parede enquanto a febre o tomava por completo. Sua pele inchava e empolava, principalmente em volta do rosto. Ele elevou seu grito à medida que seu focinho se alongava, embora a onda de agonia não fosse menor desta vez - talvez a milésima vez - do que foi em sua primeira transformação.

Então ele se postou diante de Dondon sobre duas patas, como um homem, mas com pêlos e bigodes e uma longa cauda rosada que se projetava dos fundilhos de suas calças, como um roedor.

— Me acompanha? — perguntou ele ao halfling.

Escondendo seu asco, Dondon declinou o convite mais que depressa. Olhando o homem-rato, o halfling se perguntou como foi que ele permitiu que

Rassiter o mordesse, infectando-o com seu pesadelo licantrópico.

— Vai lhe conferir poder! — prometera Rassiter.

“Mas a que preço?”, pensou Dondon. Parecer e cheirar como um rato? Isso não era nenhuma bênção, e sim uma doença.

Rassiter percebeu a repugnância do halfling, e arreganhou seu focinho de rato emitindo um silvo ameaçador, depois virou-se e foi para a porta.

Antes de sair do cômodo ele se voltou para Dondon:

— Mantenha-se fora disso! — advertiu ao halfling. — Faça o que lhe foi ordenado e se esconda!

— Não tenha dúvidas quanto a isso — murmurou Dondon enquanto a porta se fechava com uma batida.

A aura que identificava Calimporto como lar para tantos calishitas pareceu asquerosa aos estrangeiros do norte. É fato que, quando sua viagem de cinco dias chegou ao fim, Drizzt, Wulfgar, Bruenor e Cattiebrie estavam exaustos e fartos do Deserto Calim, mas olhar para a cidade de Calimporto à distância os fez querer dar meia-volta e embrenhar-se novamente pelas areias.

Era a sórdida Memnon numa escala maior, com as divisões de classes tão gritantemente óbvias, que aos quatro amigos Calimporto apregoava a si mesma como o cúmulo da perversão. Casas elaboradas, monumentos aos excessos e alusões à riqueza além da imaginação, pontilhavam a paisagem da cidade. No entanto, bem ao lado desses palacetes existiam becos e vielas cheios de barracos decrepitos feitos de argamassa caindo aos pedaços ou de trapos de peles. Os amigos não eram capazes de estimar quantas pessoas havia perambulando pelo lugar — certamente mais gente do que em Águas Profundas e Memnon juntas! - e eles sabiam que, da mesma maneira que em Memnon, ninguém jamais se incomodara em contar.

Sali Dalib apeou, indicando aos outros que deveriam fazer o mesmo, e os guiou na descida de uma última colina baixa em direção à cidade sem muralhas.

Eles não acharam a paisagem de Calimporto nem um pouco melhor quando vista mais de perto. Crianças nuas, de barrigas inchadas pela desnutrição, arrastavam-se para fora do caminho, ou eram simplesmente atropeladas por charretes douradas conduzidas por escravos que disparavam pelas ruas. Piores ainda eram as paralelas a essas avenidas, na maior parte valas que serviam como esgoto a céu aberto nas zonas mais pobres da cidade. Lá eram atirados os corpos dos depauperados, que caíam à margem do caminho o; final de seus dias miseráveis.

— O Ronca-bucho nunca falou nada dessas coisas quando nos contava sobre sua casa — resmungou Bruenor, puxando a capa sobre o rosto para proteger-se do fedor insuportável. — Num sou capaz de imaginar porque ele ia sentir saudades deste lugar!

— Esta ser maior cidade do mundo, ser sim! — declarou Sali Dalib, erguendo os braços para ampliar seu louvor.

Wulfgar, Bruenor e Cattiebrie lançaram-lhe olhares incrédulos. Hordas de pedintes famélicos não refletiam sua idéia de grandeza. Drizzt, por sua vez, nem prestava atenção ao mercador. Ele estava ocupado fazendo a inevitável comparação entre Calimporto e outra cidade que ele conhecia, Menzoberranzan. Realmente havia semelhanças, e a morte não era menos comum em Menzoberranzan, mas, de algum modo, Calimporto parecia ainda mais ignóbil do que a cidade dos drows. Até mesmo o mais fraco dos elfos negros tinha meios de se proteger, com sólidos laços de família e habilidades inatas letais. Os deploráveis camponeses de Calimporto, porém, as crianças ainda mais, pareciam realmente desamparados e sem esperança.

Em Menzoberranzan, os que ocupavam os degraus mais baixos na escala do poder tinham meios de lutar por melhores condições. Para a imensa maioria da população de Calimporto, porém, só existiria a pobreza, uma existência diária esqualida até serem lançados nas pilhas de corpos bicados pelos abutres nas valas.

— Leve-nos até o prédio da guilda do Paxá Pûk —, disse Drizzt, indo direto ao ponto, ansioso por liquidar seus assuntos e sair de Calimporto — e depois disso você está dispensado.

Sali Dalib empalideceu diante do pedido.

— Paxá Pûp? — ele gaguejou. — Quem ser este?

— Bah! —bufou Bruenor, aproximando-se perigosamente do mercador.

— Ele sabe quem é.

— Claro que sabe —, observou Cattiebrie — e tem medo dele.

— Sali Dalib não... — começou o mercador.

Corisco deixou sua bainha e deslizou até parar debaixo do queixo do mercador, fazendo-o calar-se instantaneamente.

Drizzt deixou a máscara escorregar um pouquinho, para lembrar Sali Dalib de sua origem drow. Mais uma vez, seu comportamento subitamente inflexível

enervou até mesmo seus amigos.

— Estou pensando em meu amigo —, disse Drizzt num tom de voz baixo e calmo, enquanto seus olhos cor de lavanda fitavam a cidade distraidamente — que está sendo torturado enquanto nos demoramos.

Ele voltou seu olhar carregado para Sali Dalib:

— Enquanto você se demora! Você vai nos levar até a guilda do Paxá Pûk, reiterou ainda mais insistente — e depois está dispensado.

— Pûk? Oh, Pûk — o mercador se iluminou. — Sali Dalib conhecer este homem, sim, sim. Tudo mundo conhecer Pûk. Sim, sim, eu leva vocês lá, daí eu vai.

Drizzt recolocou a máscara, mas manteve o semblante inflexível.

— Se você ou seu pequeno companheiro tentarem fugir —, ele prometeu, tão calmamente que nem o mercador, nem seu assistente duvidaram de suas palavras por um minuto sequer — eu vou caçá-los e matá-los.

Os três amigos do drow trocaram expressões confusas e olhares preocupados. Eles achavam que conheciam Drizzt até o fundo da alma, mas seu tom de voz era tão irredutível que até mesmo eles se perguntaram quanto de sua promessa era uma ameaça vã.

Gastaram mais de uma hora para percorrer o caminho cheio de voltas e reviravoltas no meio do labirinto que era Calimporto, para desalento dos companheiros, cujo maior desejo era se afastar daquelas ruas e do odor fétido. Por fim, para seu alívio, Sali Dalib virou uma última esquina, que dava para o Largo dos Trapaceiros, e apontou para o desprezioso edifício de madeira no lado oposto: a sede da guilda do Paxá Pûk.

— Lá fica o Pûk — disse Sali Dalib. — Agora Sali Dalib pega meus camelos e vai embora, volta bra Memnon.

Os amigos não se apressaram em dispensar o mercador.

— 'Tô achando é que o Sali Dalib vai é procurar o Pûk prá vender histórias sobre quatro amigos — resmungou Bruenor.

— Bom, a gente pode dar um jeito nisso — disse Cattiebrie. Ela deu uma piscadinha marota para Drizzt e depois aproximou-se do curioso e assustado mercador, remexendo em sua mochila enquanto caminhava.

Sua expressão ficou séria de repente, tão intensamente perversa que Sali Dalib deu um pulo para trás quando a mão dela se aproximou de sua cabeça.

— Pára quieto! — disse Cattiebrie com brusquidão, e ele não resistiu à força que havia em seu tom de voz.

Ela tinha um pó, uma substância parecida com farinha, dentro da mochila. Recitando um palavreado que soava como um cântico arcano, ela traçou uma cimitarra na testa de Sali Dalib. O mercador tentou protestar, mas estava mudo de pavor.

— Agora o pequenino — disse Cattiebrie, voltando-se para o assistente de Sali Dalib. O goblin soltou um guincho e tentou fugir correndo, mas Wulfgar o apanhou com uma das mãos e o entregou a Cattiebrie, apertando cada vez mais forte até ele parar de espernear.

Cattiebrie realizou a cerimônia mais uma vez e depois voltou-se para Drizzt.

— Agora eles 'tão ligados a tua mente — ela disse. — 'Cê 'tá sentindo eles?

Drizzt, entendendo o blefe, assentiu gravemente e sacou as duas cimitarras bem devagar.

Sali Dalib empalideceu e quase cambaleou, mas Bruenor, que se aproximava para assistir à brincadeira de sua filha, foi rápido em escorar o sujeito de pé.

— Agora podem deixar eles ir embora. Meu feitiço de magia 'tá pronto — Cattiebrie falou para Wulfgar e Bruenor.

— A partir de agora o drow vai sentir a presença de vocês — ela sibilou para Sali Dalib e seu goblin. — Ele vai saber quando cês tiverem por perto e quando cês tiverem ido embora. Se cês ficarem na cidade e se cês pensarem em procurar o Paxá Pûk, o drow vai ficar sabendo e vai seguir a sua trilha - vai caçar vocês.

Ela fez uma pausa breve, querendo que os dois entendessem perfeitamente o horror que enfrentavam.

— E ele vai matar vocês bem devagar.

— Então vê se pega esses seus cavalos corcundas e dão o fora! — vociferou Bruenor. — Se eu vir essas suas caras fedorentas de novo, o drow vai ter que esperar na fila prá fazer picadinho de vocês!

Antes que o anão tivesse terminado de falar, Sali Dalib e o goblin já tinham recolhido os camelos e partido, afastando-se do Largo dos Trapaceiros e

voltando em direção à zona norte da cidade.

— Lá vão os dois pro deserto — riu Bruenor depois que eles partiram.
— Belo truque, minha garota.

Drizzt apontou para a placa de uma hospedaria, o Camelo Cuspidor, um pouco adiante na rua.

— Consigam quartos para nós — ele disse para seus amigos. — Eu vou seguir os dois para me certificar de que realmente estão saindo da cidade.

— Tá perdendo seu tempo — disse-lhe Bruenor. — A garota botou mesmo eles prá correr, ou então eu sou um gnomo de barba!

Drizzt já se pusera a andar, silenciosamente, pelas ruas de Calimporto.

Wulfgar, apanhado desprevenido pelo embuste pouco usual de Cattiebrie e ainda um tanto incerto quanto ao que acabara de acontecer, encarou-a com cuidado. Bruenor não deixou passar a expressão apreensiva do rapaz.

— Toma tento, garoto — escarneceu Bruenor. — 'Tá vendo que a menina tem uma veia maldosa que cê num vai querer que se volte contra você!

Continuando a fingir, para garantir a diversão de Bruenor, Cattiebrie encarou o enorme bárbaro e estreitou os olhos, fazendo com que Wulfgar desse um passo atrás por cautela.

— Feitiçaria de magia — ela gargalhou. — Serve prá me contar quando os teus olhos tiverem cheios de gosto por outra mulher!

Ela se virou devagar, mantendo o olhar fixo nele até ter se afastado três passos na direção da hospedaria que Drizzt indicara.

Bruenor esticou o braço e deu um tapa nas costas de Wulfgar assim que começou a andar atrás de Cattiebrie.

— Bela namorada — ele comentou com Wulfgar. — Vê se num deixa ela braba!

Wulfgar sacudiu a cabeça para desfazer sua confusão e forçou uma risada, lembrando a si mesmo que a "magia" de Cattiebrie fora apenas um logro para assustar o mercador.

Mas o olhar de Cattiebrie enquanto ela executava a trapaça, e o grau absoluto de sua intensidade acompanharam-no enquanto ele caminhava pelo Largo dos Trapaceiros. Ele estremeceu e um arrepio suave percorreu sua espinha.

Metade do sol já se pusera por trás do horizonte ocidental quando Drizzt retomou ao Largo dos Trapaceiros. Ele seguira Sali Dalib e seu assistente por um longo trecho do Deserto Calim, embora o passo desvairado do mercador não desse nenhuma indicação de que ele tinha qualquer intenção de fazer a volta e retornar a Calimporto. Mas Drizzt não queria arriscar; eles estavam muito perto de encontrar Régis e perto demais de Entreri.

Disfarçado de elfo — Drizzt estava começando a se dar conta da facilidade com que aceitava o disfarce agora — ele entrou no Camelo Cuspidor e se dirigiu ao balcão do estalajadeiro. Um homem incrivelmente magro, de pele coriácea que mantinha as costas sempre contra a parede e a cabeça dardejando nervosamente em todas as direções, veio ao seu encontro.

— Três amigos — falou Drizzt asperamente. — Um anão, uma mulher e um gigante de cabelos louros.

— Subindo as escadas — respondeu o homem. — À esquerda. Duas peças de ouro se você pretende passar a noite — disse, e estendeu sua mão ossuda.

— O anão já lhe pagou — disse Drizzt carrancudo, começando a se afastar.

— O dele, o da moça e o do grandão — começou o estalajadeiro, segurando Drizzt pelo ombro. Mas a expressão nos olhos cor de lavanda do elfo deteve o estalajadeiro, ficou completamente imóvel.

— Ele pagou — gaguejou o homem assustado. — Agora eu lembro. Ele pagou.

Drizzt saiu sem mais uma palavra.

Localizou os dois quartos em lados opostos do corredor na extremidade do prédio. Ele pretendia ir ter diretamente com Wulfgar e Bruenor e tirar um cochilo rápido, com a intenção de estar de volta à rua assim que a noite caísse totalmente, quando provavelmente Entreri estaria nas imediações. Mas, em vez disso, Drizzt encontrou Cattiebrie parada à porta de seu quarto, aparentemente à sua espera. Ela o fez entrar em seu quarto e fechou a porta atrás dele.

Drizzt se acomodou na beirada de uma das duas cadeiras que havia no centro do quarto, Cattiebrie ficou a estudá-lo enquanto dava a volta na outra cadeira. Fazia anos que ela conhecia Drizzt, mas nunca o vira tão agitado.

— Parece que cê 'tá pretendendo se despedaçar — ela disse.

Drizzt lançou-lhe um olhar frio, mas Cattiebrie riu sem levá-lo a sério.

— Então 'cê pretende me atacar?

Aquilo induziu o drow a se encostar na cadeira.

— E vê se num fica com essa máscara boba — Cattiebrie ralhou.

Drizzt pôs a mão na máscara, mas hesitou.

— Tira isso duma vez! — ordenou Cattiebrie, e o drow a arrancou antes que tivesse tempo de reconsiderar.

— 'Cê ficou meio bravo lá na rua antes de sair — observou Cattiebrie, suavizando a voz, Tínhamos que ter certeza — replicou Drizzt, com frieza. — Não confio em Sali Dalib.

— Nem eu —, concordou a moça — mas 'cê ainda 'tá bravo, pelo que eu tô vendo.

— Você é que tem a magia de feitiçaria — Drizzt rebateu, na defensiva.

— Era Cattiebrie quem se mostrava brava naquele momento.

Cattiebrie deu de ombros.

— Eu tinha que fingir — ela disse. — Mas parei de fingir assim que o mercador foi embora. Já você... — ela observou de modo incisivo, inclinando-se para frente e colocando uma mão confortadora sobre o joelho de Drizzt.

— 'Cê 'tá doido por uma briga.

Drizzt pensou em afastar-se num repelão, mas percebeu a verdade das observações dela e forçou-se a relaxar sob seu toque amigável. Mas olhou para o outro lado, porque viu que não conseguiria abrandar a expressão rígida de seu rosto.

— Qual é o problema? — sussurrou Cattiebrie.

Drizzt fitou-a e lembrou-se de todos os momentos que eles haviam compartilhado quando estavam no Vale do Vento Gélido. Lembrou-se da primeira vez em que se encontraram, quando o sorriso da menina - pois ela era uma menina, então - dera ao drow deslocado e desalentado uma esperança renovada para sua vida entre os habitantes da superfície.

Cattiebrie o conhecia melhor do que qualquer outra pessoa nesse mundo sabia quais eram as coisas importantes para ele e que tornavam sua estóica existência suportável. Ela era a única que reconhecia os temores que se abrigavam sob sua pele escura, a insegurança mascarada por sua habilidade no manejo da espada.

— Entreri — ele respondeu baixinho.

— 'Cê pretende matar ele?

— Tenho de matá-lo.

Cattiebrie recostou-se na cadeira para analisar as palavras dele.

— Se cê matar o Entreri para libertar Régis —, falou por fim — e prá impedir que ele machuque outras pessoas, então meu coração me diz que isso vai ser uma coisa boa. — Ela se inclinou para frente, aproximando o rosto do de Drizzt — Mas se cê pretende matar ele só prá provar que pode ou prá negar o que ele é, então meu coração se entristece.

Ela poderia ter dado um tapa no rosto de Drizzt, que o efeito seria o mesmo. Ele se endireitou na cadeira e inclinou a cabeça, com o semblante distorcido por uma expressão enfezada de negação. Ele deixou que Cattiebrie continuasse, mas não podia menosprezar o valor da percepção daquela mulher observadora.

— Num há duvida de que o mundo não é justo mesmo, meu amigo. E, num há duvida de que, considerando quem você é por dentro, cê tem sido mesmo muito injustiçado. Mas cê 'tá atrás do assassino por causa da tua raiva? Matar Entreri vai consertar o que 'tá errado?

Drizzt não respondeu e reassumiu teimosamente sua expressão dura.

— Se olha no espelho, Drizzt Do'Urden —, Cattiebrie disse — sem a máscara. Entreri não vai mudar a cor da pele dele — nem da tua. Foi outro tapa na cara de Drizzt e, desta vez, acompanhado de uma inegável aura de verdade. Deixou-se cair para trás na cadeira, olhando para Cattiebrie como nunca olhara antes. Onde tinha ido parar a menininha de Bruenor? Diante dele assomava uma mulher, linda e sensível, que lhe desnudava a alma com meia dúzia de palavras. E verdade que eles haviam compartilhado muitas coisas, mas como era possível que ela o conhecesse tão bem? E, por que ela se dera a esse trabalho?

— Cê tem os amigos mais verdadeiros que 'cê podia imaginar —, disse a moça — e num é por causa do jeito que 'cê maneja a espada. E tem outros que também seriam teus amigos se ao menos conseguissem se aproximar de você o suficiente — se ao menos cê aprendesse a enxergar.

Drizzt refletiu sobre o que ela havia dito. Lembrou-se do Dríade do Mar e do Capitão Deudermont e sua tripulação, que o apoiaram mesmo depois de conhecerem sua origem.

— E se ao menos cê aprendesse a amar — continuou Cattiebrie, num

tom de voz quase inaudível. — Num há dúvida de que 'cê deixou passar muita coisa, Drizzt Do'Urden.

Drizzt estudou-a atentamente, avaliando o brilho em seus olhos grandes e escuros. Ele tentou compreender onde ela queria chegar, qual era a mensagem pessoal que ela estava lhe transmitindo.

A porta se abriu num repelão, e Wulfgar pulou para dentro do quarto, com um sorriso largo no rosto e a expressão impetuosa da aventura brilhando em seus olhos azuis-claros.

— Que bom que você está de volta — ele disse para Drizzt. Passou por trás de Cattiebrie e colocou um braço confortavelmente apoiado sobre os ombros dela. — A noite já caiu e uma lua brilhante está surgindo no leste. Hora da caçada!

Cattiebrie pôs a mão na de Wulfgar e lançou-lhe um sorriso de adoração. Drizzt sentia-se feliz por eles terem um ao outro. Eles cresceriam juntos numa vida feliz e abençoada, e teriam filhos que, sem dúvida nenhuma, seriam invejados em todas as terras do norte.

Cattiebrie olhou novamente para Drizzt.

— Só mais uma coisa prá cê pensar, meu amigo — ela disse com calma, em voz baixa — 'Cê tá mais acuado pelo jeito que o mundo olha prá você, ou pelo jeito que cê vê o mundo olhar prá você?

A tensão nos músculos de Drizzt se aliviou. Se Cattiebrie estava correta em suas observações, ele teria muito no que pensar.

— Hora de caçar! — berrou Cattiebrie, satisfeita por ter atingido seu objetivo. Ergueu-se ao lado de Wulfgar e encaminhou-se para a porta, mas virou a cabeça para encarar Drizzt uma última vez, lançando-lhe um olhar que lhe dizia que talvez ele devesse ter pedido mais de Cattiebrie lá no Vale do Vento Gélido, antes de Wulfgar ter entrado em sua vida.

Assim que eles saíram do quarto Drizzt soltou um suspiro e procurou instintivamente pela máscara.

— Instintivamente?, ele se perguntou.

Drizzt soltou a coisa de repente e deixou-se cair na cadeira absorto, depois cruzou as mãos por trás da cabeça. Olhou em volta esperançoso, mas não havia espelhos no quarto.

17 LEALDADES IMPOSSÍVEIS

LaValle manteve a mão dentro da bolsa durante algum tempo, provocando Pûk.

Eles estavam a sós com os eunucos, que não contavam, na câmara central do andar superior. LaValle prometera a seu mestre um presente que superava até mesmo a novidade do retorno do pingente, e Pûk sabia que o mago não faria uma promessa dessas à toa. Desapontar o grão-mestre da guilda não era uma coisa inteligente.

LaValle tinha grande confiança em seu presente e não tinha nenhum receio quanto a suas afirmações grandiosas. Ele retirou a mão da bolsa e presenteou Pûk com um sorriso largo no rosto.

Pûk perdeu o fôlego e sentiu o suor nas palmas das mãos ao tocar na estatueta de ônix.

— Magnífico — ele murmurou, assombrado. — Jamais vi um artefato como este, tão detalhado. É quase possível transformá-lo em um animal de estimação.

— É possível — murmurou LaValle baixinho. No entanto, o mago não queria divulgar todas as propriedades do presente de uma só vez, por isso ele respondeu: — Fico feliz que o senhor esteja satisfeito.

— Onde você o conseguiu?

LaValle remexeu-se pouco à vontade.

— Isso não tem importância — respondeu. — É para o senhor, Mestre, junto com toda minha lealdade.

Mudou de assunto rapidamente, para evitar que Pûk continuasse a pressioná-lo.

— O trabalho de entalhe da estatueta não passa de mera fração do seu valor — ele aticou, atraindo um olhar indagador de Pûk.

— O senhor já ouviu falar sobre essas esculturas — prosseguiu LaValle, satisfeito por ver que a oportunidade de assombrar o grão-mestre havia retornado. — Elas podem se tornar companheiros mágicos de seus donos.

As mãos de Pûk tremeram visivelmente a esse pensamento.

— Isto, balbuciou excitado — isto pode trazer a pantera à vida?

O sorriso matreiro de LaValle respondeu à pergunta.

— Como? Quando eu poderei...

— No momento em que desejar — respondeu LaValle.

— Devemos preparar uma jaula? — perguntou Pûk.

— Não será necessário.

— Mas pelo menos até que a pantera saiba quem é seu mestre...

O senhor possui a estatueta — interrompeu LaValle. — A criatura que o senhor invocar lhe pertencerá inteiramente. Ela seguirá suas ordens exatamente como o senhor o desejar.

Pûk apertou a estatueta contra o peito. Ele mal podia acreditar em sua boa sorte. Os grandes gatos sempre foram seu primeiro e maior amor e, possuir um deles com um grau de obediência tão grande, numa extensão de si próprio, empolgava-o a um ponto como ele jamais se sentira antes.

— Agora — ele disse. — Quero invocar o gato agora. Ensine-me as palavras.

LaValle pegou a estatueta e a colocou no chão. Depois cochichou ao ouvido de Pûk, cuidando para que seu murmúrio não fosse ouvido pelo felino e o invocasse, arruinando o momento para Pûk.

— Guenwyvar — chamou Pûk baixinho.

A princípio, nada aconteceu, mas tanto Pûk quanto LaValle sentiram a complementação da ligação com a entidade distante.

— Venha para mim, Guenwyvar! — ordenou Pûk.

Sua voz atravessou o portal do túnel dos Planos de existência e se propagou pelo corredor escuro até o Plano Astral, o lar da entidade da pantera. Guenwyvar despertou ao chamado. Cautelosamente, a pantera procurou o caminho.

— Guenwyvar — veio o chamado, novamente, mas o gato não reconheceu a voz. Fazia muitas semanas desde que seu mestre o levara ao Plano Material Primal, e a pantera tivera um descanso bem merecido e muito necessário, mas que ao mesmo tempo lhe inspirara um temor cauteloso.

Agora, diante da voz desconhecida a convocá-la, Guenwyvar compreendeu que algo definitivamente mudara.

Hesitante, mas incapaz de resistir à invocação, o grande gato deu os primeiros passos no corredor.

Pûk e LaValle observavam, mesmerizados, enquanto uma fumaça cinzenta aparecia, envolvendo o chão ao redor da estatueta. Ela revolteou vagarosamente durante alguns momentos e por fim assumiu a forma definida, materializando-se em Guenwyvar. O gato permaneceu absolutamente imóvel, procurando sinais reconhecíveis daquele local.

— O que eu faço agora? — perguntou Pûk a LaValle. O gato se retesou ao som daquela voz - a voz de seu mestre.

— O que tiver vontade — respondeu LaValle. — O gato se sentará a seu lado, caçará por você, andará nos seus calcanhares - matará por você.

Algumas idéias acorreram à cabeça do grão-mestre da guilda em função daquele último comentário.

— Quais são os limites dele?

LaValle deu de ombros.

— A maior parte das mágicas deste tipo se desvanece após um certo período de tempo, embora seja possível convocar o gato novamente assim que ele tiver descansado — acrescentou depressa, ao ver o olhar desanimado de Pûk — Ele não pode ser morto; fazer isso só serviria para enviá-lo de volta a sua dimensão de origem, embora a estátua possa ser quebrada.

Mais uma vez Pûk se aborreceu. O objeto já se tornara por demais precioso para ele para pensar na possibilidade de perdê-lo.

— Asseguro-lhe que a destruição da estatueta não será uma tarefa fácil — prosseguiu LaValle. — A magia que ela contém é muito poderosa. O ferreiro mais forte de todos os Reinos não seria capaz sequer de fazer-lhe um Pûk ficou satisfeito.

— Venha até mim — ordenou ao gato estendendo a mão.

Guenwyvar obedeceu e baixou as orelhas enquanto Pûk acariciava gentilmente sua pelagem negra macia.

— Tenho uma tarefa —, anunciou Pûk subitamente, voltando um olhar empolgado para LaValle — uma tarefa maravilhosa e memorável! A primeira tarefa

de Guenwyvar.

Os olhos de LaValle cintilaram ao ver a expressão de puro prazer estampada no rosto de Pûk.

— Traga-me Régis — disse Pûk a LaValle. — Deixemos que a primeira morte de Guenwyvar seja a do halfling que eu mais desprezo!

Exausto por causa das provações nas Celas dos Nove e das várias torturas que Pûk o fizera suportar, Régis foi empurrado com facilidade, estatelando-se de cara no chão diante do trono do Paxá. O halfling esforçou-se para pôr-se de pé, determinado a enfrentar a próxima tortura — mesmo que significasse sua morte — com dignidade.

Pûk acenou para que os guardas saíssem da sala.

— Tem apreciado sua estadia conosco? — escarneceu ele.

Régis afastou o chumaço de cabelo da frente do rosto.

— Aceitável — replicou. — Mas os vizinhos são barulhentos; passam a noite inteira rugindo e rosnando.

— Silêncio! — fustigou Pûk. Ele olhou para LaValle, postado ao lado do grande trono. — Ele não vai encontrar muitos motivos para piadas aqui — disse o grão-mestre da guilda com uma risadinha venenosa.

Régis, porém, já tinha passado do estado de medo para o de resignação.

— Você venceu — disse calmamente, na esperança de roubar parte do deleite de Pûk. — Tirei-lhe o pingente e fui apanhado. Se você acredita que esse crime é digno de morte como punição, pois então mate-me.

— Ah, eu vou matá-lo! — sibilou Pûk. — Planejei isso desde o começo, mas até agora não sabia qual seria o método mais apropriado.

Régis oscilou nos calcanhares. Talvez ele não estivesse tão preparado quanto esperava.

— Guenwyvar — Pûk chamou.

— Guenwyvar? — ecoou Régis em voz baixa.

— Venha até mim, minha mascote.

O queixo do halfling caiu até o peito quando a pantera mágica deslizou pela porta entreaberta do quarto de LaValle.

— On... onde você a conseguiu? — gaguejou Régis.

— Ela é magnífica, não é mesmo? — replicou Pûk. — Mas não se preocupe, ladrãozinho. Você vai vê-la mais de perto. — Ele se voltou para o felino.

— Guenwyvar, querida Guenwyvar —, ronronou Pûk — este ladrãozinho enganou o seu mestre. Mate-o minha mascote, mas faça-o devagar. Eu quero ouvir seus gritos.

Régis fitou fixamente os olhos arregalados da pantera.

— Calma, Guenwyvar — ele disse quando o gato deu um passo lento e hesitante em sua direção. O que realmente doeu em Régis foi ver a maravilhosa pantera sob o comando de alguém tão vil quanto Pûk. O lugar de Guenwyvar era ao lado de Drizzt.

Mas Régis não podia perder muito tempo pensando nas implicações do surgimento da pantera. Seu próprio futuro tornara-se sua principal preocupação.

— É ele! — Régis gritou para Guenwyvar, apontando Pûk. — É ele quem comanda o sujeito mau que nos roubou de seu verdadeiro mestre, o malfeitor miserável que seu verdadeiro mestre persegue!

— Excelente! — riu Pûk, achando que Régis estava se agarrando a uma mentira desesperada para confundir o animal. — Parece que este espetáculo vai acabar valendo pela agonia que passei nas suas mãos, ladrão Régis!

LaValle remexeu-se inquieto, compreendendo melhor a verdade das palavras de Régis.

— Agora, meu bichinho! — ordenou Pûk. — Provoque-lhe dor!

Guenwyvar rosnou baixinho, seus olhos estreitaram-se.

— Guenwyvar — disse Régis novamente, recuando mais um passo. — Guenwyvar, você me conhece.

O gato não deu o menor sinal de reconhecer o halfling. Impelido pela voz de seu mestre, ele se agachou e se arrastou lentamente pelo chão na direção de Régis.

— Guenwyvar! — gritou Régis, tateando a parede em busca de uma escapatória.

— Esse é o nome do gato — riu Pûk, sem ter percebido ainda a honestidade do halfling ao reconhecer a fera. — Adeus, Régis. Console-se em saber

que guardarei este momento na lembrança pelo resto da minha vida!

A pantera abaixou as orelhas e se agachou ainda mais, apoiando-se mais nas patas traseiras para melhorar o equilíbrio. Régis correu para a porta, embora tivesse certeza de que estaria trancada, e Guenwyvar saltou, numa velocidade impossível e com mira perfeita. Régis mal percebeu que o gato estava sobre ele.

O êxtase do Paxá Pûk, porém, teve vida curta. Ele saltou da cadeira, procurando ter uma visão melhor da ação, quando Guenwyvar encobriu Régis. Depois o gato desapareceu, desvanecendo-se lentamente.

O halfling também sumira.

— O quê? — gritou Pûk. — Só isso? Nada de sangue? — voltou-se furioso para LaValle. — É assim que essa coisa mata?

A expressão horrorizada do mago contava uma história diferente. Subitamente, o chefe da guilda reconheceu a verdade nos gracejos de Régis com o gato.

— Ela o levou embora! — vociferou Pûk. Deu a volta pelo lado da cadeira rapidamente e ficou cara-a-cara com LaValle.

— Para onde? Diga-me!

LaValle tremia tanto que quase caiu.

— Não pode ser — ofegou o mago. — O gato tem de obedecer ao seu mestre, ao detentor.

— Régis conhecia o gato! — berrou Pûk.

— Lealdades impossíveis — replicou LaValle, realmente aturdido.

Pûk se recompôs e acomodou-se em seu trono.

— Onde você o conseguiu? — indagou a LaValle.

— Entreri — respondeu o mago imediatamente, sem se atrever a hesitar.

Pûk coçou o queixo.

— Entreri — repetiu. As peças começavam a se encaixar. Pûk conhecia Entreri bem o suficiente para saber que o assassino não se desfaria de um item tão valioso sem obter algo em troca.

— Ele pertencia a um dos amigos do halfling — raciocinou Pûk, recordando as referências de Régis ao verdadeiro mestre do gato.

— Eu não perguntei — retorquiu LaValle.

— Você não tinha que perguntar! — disparou Pûk. — Ele pertencia a um dos amigos do halfling - talvez um daqueles de quem Oberon falou. Claro. E Entreri o deu a você em troca de... — Lançou um olhar perverso na direção de LaValle.

— Onde está o pirata Pinochet? — perguntou maliciosamente.

LaValle quase desmaiou, apanhado numa teia que guardava uma promessa de morte para onde quer que ele se virasse.

— Já basta — disse Pûk, entendendo tudo pela expressão empalidecida do mago. — Ah, Entreri —, ele cismou — você é sempre uma dor de cabeça, no entanto me serve bem. E você... — ele bufou para LaValle. — Para onde eles foram?

LaValle sacudiu a cabeça.

— Para a dimensão do gato —, respondeu de chofre — é a única possibilidade.

— E o gato pode voltar para este mundo?

— Somente se for convocado pelo detentor da estatueta.

Pûk apontou para a estatueta largada no chão ao lado da porta.

— Traga a pantera de volta — ordenou, e LaValle apressou-se a pegar a estatueta.

— Não, espere — Pûk reconsiderou. — Deixe-me construir uma jaula para ela antes. Guenwyvar será minha no devido tempo. Ela aprenderá a ter disciplina.

LaValle continuou e pegou a estátua, sem saber exatamente por onde começar. Pûk agarrou-o quando ele passava pelo trono.

— Mas o halfling — Pûk grunhiu, apertando o nariz de encontro a LaValle. — Pela sua vida, mago, traga o halfling de volta para mim.

Pûk empurrou LaValle para trás e dirigiu-se à porta que levava aos andares inferiores. Ele teria de abrir alguns olhos pelas ruas, para saber o que Ártemis Entreri estava tramando e para obter mais informações sobre aqueles amigos do halfling, se eles ainda estavam vivos ou se tinham morrido no Canal de Asavir.

No caso de outra pessoa qualquer que não Entreri, Pûk teria colocado

seu rubi em ação, mas aquela não era uma opção plausível com o perigoso assassino.

Pûk resmungou consigo mesmo enquanto saía da câmara. Ele havia esperado que, com a volta de Entreri, nunca mais teria de enveredar por esse caminho novamente, mas com LaValle tão obviamente enredado nos jogos do assassino, a única opção de Pûk era Rassiter.

— Você quer que ele seja eliminado? — indagou o homem-rato, apreciando o começo desta incumbência mais do que qualquer outra que Pûk já lhe dera.

— Não se gabe — Pûk rebateu. — Entreri não é assunto seu, Rassiter, e está acima de suas forças.

— Você subestima a força da minha guilda.

— Você subestima a rede de contatos do assassino - da qual provavelmente fazem parte muitos daqueles que você chama equivocadamente de camaradas — advertiu Pûk. — Não quero uma guerra dentro da minha guilda.

— Então, o que você quer? — fustigou o homem-rato, obviamente desapontado.

Diante do tom hostil de Rassiter, Pûk começou a manusear o pingente de rubi que trazia pendurado ao pescoço. Ele poderia colocar Rassiter sob o seu encantamento, sabia disso, mas preferia não fazê-lo. Indivíduos enfeitiçados nunca desempenhavam suas tarefas tão bem quanto aqueles que agiam por vontade própria, e, se os amigos de Régis tinham realmente escapado a Pinochet, Rassiter e seus capangas teriam que estar em sua melhor forma para derrotá-los.

— Entreri pode ter sido seguido até Calimporto — Pûk explicou. — Amigos do halfling, creio, e perigosos para nossa guilda.

Rassiter inclinou-se para frente, fingindo surpresa. Claro, o homem-rato já soubera da aproximação dos companheiros do norte por Dondon.

— Eles chegarão logo à cidade — Pûk prosseguiu. — Você não tem muito tempo.

Eles já estão aqui, respondeu Rassiter silenciosamente, tentando esconder o sorriso.

— Você quer que eles sejam capturados?

— Eliminados — Pûk corrigiu. — Esse grupo é muito poderoso. Nada

de riscos.

— Eliminados — ecoou Rassiter. — Sempre minha preferência.

Pûk não pode deixar de estremecer.

— Me informe assim que a tarefa for completada — disse Pûk, dirigindo-se à porta.

Rassiter riu em silêncio às costas de seu mestre.

— Ah, Pûk —, sussurrou assim que o grão-mestre saiu — como você conhece pouco a extensão da minha influência. O homem-rato esfregou as mãos em expectativa. Já era noite fechada, e os companheiros do norte logo estariam nas ruas - onde Dondon iria encontrá-los.

18 EMBUSTEIRO

Encarapitado em seu canto favorito, exatamente do lado oposto ao Camelo Cuspidor no Largo dos Trapaceiros, Dondon observou quando o elfo, o último dos quatro companheiros, entrou na hospedaria para reunir-se a seus amigos. O halfling pegou um pequeno espelho de bolso para conferir seu disfarce - todas as marcas de sujeira e desleixo pareciam estar em seus devidos lugares; suas roupas eram grandes demais, como as que um vagabundo roubaria de um bêbado caído inconsciente num beco; e seu cabelo estava apropriadamente emaranhado e desgrehado, como se não tivesse sido penteado há anos.

Dondon olhou ansioso para a lua e inspecionou o queixo com os dedos. Ainda sem pêlos, mas formigando, pensou. O halfling deu um suspiro profundo e mais outro, e lutou contra os instintos licantrópicos. No ano em que se unira às fileiras de Rassiter, ele aprendera a sublimar aqueles instintos diabólicos bastante bem, mas esta noite ele esperava conseguir concluir seus negócios rapidamente. A lua cheia estava excepcionalmente brilhante.

O povo da rua, pessoal local, dava uma piscadela aprovadora quando passava pelo halfling, sabendo que o mestre do disfarce estava à espreita mais uma vez.

Por causa de sua reputação, Dondon havia muito perdera sua eficiência contra os freqüentadores habituais das ruas de Calimporto, mas aqueles tipos sabiam o suficiente para ficarem de boca fechada sobre o halfling para os estrangeiros. Dondon sempre conseguira se cercar dos bandidos mais poderosos da cidade e delatar seu disfarce para uma vítima visada era um crime realmente muito grave!

O halfling se recostou contra o canto de um prédio para observar enquanto os quatro amigos emergiam do Camelo Cuspidor pouco tempo depois.

Para Drizzt e seus companheiros, a noite de Calimporto mostrou-se tão sobrenatural quanto as paisagens que eles tinham visto durante o dia. Ao contrário das cidades do norte, nas quais as atividades noturnas costumavam ficar restritas às muitas tavernas existentes em cada uma delas, o burburinho das ruas de Calimporto aumentava ainda mais depois que o sol se punha. Até mesmo os mais miseráveis adotavam um comportamento diferente, tornando-se subitamente misteriosos e sinistros.

A única parte da alameda que permanecia desimpedida de hordas era a área defronte à estrutura sem sinalização no outro lado do Circle: a sede da guilda.

Do mesmo modo como acontecia durante o dia, havia dois mendigos sentados um de cada lado da única porta do edifício, mas agora havia mais dois guardas um pouco mais afastados, um de cada lado da porta.

— Se o Régis 'tá lá, a gente tem que descobrir um jeito de entrar — observou Cattiebrie.

— Não há dúvidas de que Régis está lá dentro — replicou Drizzt. — Nossa caçada deve começar com Entreri.

—A gente veio procurar o Régis — lembrou-o Cattiebrie, fitando-o com um olhar desapontado.

Drizzt esclareceu prontamente sua resposta para tranquilizá-la.

— O caminho até Régis passa pelo assassino — explicou. —Entreri tomou providências para que seja assim. Vocês ouviram as palavras dele na Garganta de Garumn. Entreri não nos permitirá encontrar Régis enquanto não o tivermos enfrentado.

Cattiebrie não pôde negar a lógica do drow. Quando Entreri arrebatara Régis do grupo lá no Salão de Mitral, ele fizera grandes esforços para atrair Drizzt àquela caçada, como se a captura de Régis fosse apenas parte de um jogo que ele estava fazendo com Drizzt.

— Por onde a gente começa? — bufou Bruenor, frustrado. Ele tinha imaginado que as ruas estariam mais tranquilas, o que lhes daria uma chance melhor de levar a cabo a tarefa que tinham pela frente. Ele tinha a esperança de que eles conseguiriam encerrar seus assuntos na cidade naquela mesma noite.

— Exatamente onde estamos — respondeu Drizzt, para assombro de Bruenor.

— Assimilem o cheiro da rua — explicou o drow. — Observem a movimentação das pessoas e ouçam os sons. Preparem sua mente para o que está por vir.

— Tempo, elfo! — resmungou Bruenor. — Meu coração me diz que é bem capaz do Ronca-bucho estar tomando umas chibatadas nas costas enquanto a gente fica aqui sentindo o cheiro desta rua fedorenta!

— Não precisamos procurar por Entreri — interrompeu Wulfgar, seguindo a linha de raciocínio de Drizzt. — O assassino nos encontrará.

Quase como se tivesse sido uma deixa, como se a observação de

Wulfgar os tivesse feito lembrar das cercanias perigosas que os rodeavam, os quatro voltaram os olhos para fora de seu pequeno círculo e observaram o alvoroço da rua a sua volta. Olhos escuros os fitavam de cada canto; cada pessoa que passava por eles lançava-lhes olhares de esguelha. Calimporto não era uma cidade desacostumada a receber estrangeiros - afinal de contas, ela era um entreposto comercial - mas esses quatro se destacariam nas ruas de qualquer cidade dos Reinos. Reconhecendo sua vulnerabilidade, Drizzt decidiu que deviam pôr-se a caminho. Começou a descer o Largo dos Trapaceiros, acenando aos outros para que o seguissem.

Mas, antes que Wulfgar, que estava no final da fila, chegasse a dar o primeiro passo, uma voz infantil dirigiu-se a ele desde as sombras do Camelo Cuspidor.

— Ei! —, acenaram — 'tá interessado num lance?

Wulfgar, sem entender, aproximou-se um pouco e vasculhou a escuridão. Li estava Dondon, com a aparência de um garoto humano desgrehado.

— Que que foi? — perguntou Bruenor, chegando perto de Wulfgar.

Wulfgar apontou para o canto escuro.

— Qué que foi? — perguntou Bruenor novamente, desta vez dirigindo-se à figura diminuta no escuro.

— Tá interessado num lance? — repetiu Dondon, saindo das sombras.

— Bah! — bufou Bruenor, abanando a mão. — É só um menino. Vai andando, pequenino. A gente num tem tempo prá brincadeiras! — Agarrou o braço de Wulfgar e se virou.

— Eu posso armar tudo prá vocês — disse Dondon, indo atrás deles.

Bruenor continuou em frente com Wulfgar a seu lado, mas reparando na demora de seus companheiros, Drizzt havia parado e ouvira a última frase do menino.

— É só um menino! — Bruenor explicou ao drow quando este se aproximou.

— Um moleque de rua —, corrigiu Drizzt, passando ao lado de Bruenor e Wulfgar e começando a voltar atrás — com aqueles olhos e ouvidos que não deixam passar quase nada.

— Como você pode armar tudo para nós? — cochichou Drizzt para

Dondon chegando mais perto da parede do prédio, longe dos olhos das hordas curiosas.

Dondon deu de ombros.

— Tem muita coisa prá roubar: chegou um montão de mercadores hoje. O que vocês 'tão procurando?

Bruenor, Wulfgar e Cattiebrie assumiram posições defensivas em volta de Drizzt e do garoto, com os olhos voltados para a rua, mas seus ouvidos treinados estavam atentos à conversa que subitamente se tornara interessante.

Drizzt agachou-se e conduziu o olhar de Dondon com o seu próprio na direção do edifício no fim da praça.

— A casa de Pûk — comentou Dondon sem espalhafato. — A casa mais vigiada de Calimporto.

— Mas ela tem um ponto fraco — Drizzt instigou.

— Todas têm — respondeu Dondon com tranquilidade, desempenhando com perfeição o papel de um presunçoso sobrevivente das ruas.

— Você já esteve lá dentro?

— Talvez.

— Você já viu cem peças de ouro?

Dondon fez com que seus olhos se iluminassem, e mudou o peso de um pé para o outro de modo proposital e alusivo.

— Leva ele lá prá dentro do quarto — falou Cattiebrie — 'Cês 'tão chamando muita atenção aqui.

Dondon concordou prontamente, mas lançou um olhar gelado para Drizzt e declarou:

— Eu sei contar até cem!

Quando voltaram para o quarto, Drizzt e Bruenor separaram uma pilha de moedas enquanto o halfling desenhava o esquema do caminho para uma entrada secreta nos fundos da sede da guilda.

— Nem os ladrões —, proclamou Dondon — sabem da existência disto aqui!

Os amigos reuniram-se a volta dele, ansiosos por detalhes. Dondon fez a

operação toda parecer fácil. Fácil demais.

Drizzt levantou-se e virou de costas, escondendo o riso do informante. Eles não tinham acabado de comentar que Entreri ia fazer contato? Só uns minutos antes deste garoto cheio de informações aparecer convenientemente para guiá-los.

— Wulfgar, tire os sapatos dele — Drizzt instruiu. Seus três amigos voltaram-se para ele com um olhar de curiosidade. Dondon contorceu-se na cadeira.

— Os sapatos — repetiu Drizzt, voltando-se e apontando para os pés de Dondon. Bruenor, que era amigo de um halfling há muito tempo, compreendeu o raciocínio de Drizzt e não esperou pela resposta de Wulfgar. O anão segurou a bota do pé esquerdo de Dondon e puxou-a, revelando um tufo grosso de pêlos — o pé de um halfling.

Dondon deu de ombros, impotente, e afundou-se na cadeira. A reunião estava tomando o curso exato que Entreri previra.

— Ele disse que podia "armar" tudo "prá gente" — observou Cattiebrie sarcasticamente, distorcendo as palavras de Dondon para interpretá-las sob uma luz mais sinistra.

— Quem te mandou? — grunhiu Bruenor.

— Entreri — Wulfgar respondeu por Dondon. — Ele trabalha para o Entreri e foi mandado aqui prá nos levar prá uma armadilha. — Wulfgar inclinou-se sobre Dondon, bloqueando a luz da vela com sua figura enorme.

Bruenor empurrou o bárbaro para o lado e tomou seu lugar. Com sua aparência de menino, Wulfgar simplesmente não conseguiria se impor com tanta eficiência quanto o guerreiro anão, com seu narigão pontudo, a barba ruiva o olhar fogo e seu elmo amassado.

— Muito bem, seu gatunozinho de araque — rosnou Bruenor na cara de Dondon. — Agora a gente vai negociar tua língua fedorenta! Mexe ela do jeito errado e eu corto ela fora!

Dondon empalideceu — ele tinha que continuar representando — e começou a tremer visivelmente.

— Trata de se acalmar — Cattiebrie falou para Bruenor, fazendo o papel de boazinha desta vez. — 'Cê já assustou bastante o pequenino.

Bruenor empurrou-a para trás, virando-se para Cattiebrie o suficiente para que Dondon não visse a piscadela que deu para ela.

— Assustar? — o anão rebateu, levando o machado até a altura do ombro.

— Meu plano é fazer muito mais que assustar!

— Espere! Espere! — implorou Dondon, rebaixando-se como só um halfling era capaz de fazer. — Eu só 'tava fazendo o que o assassino me mandou fazer, e me pagou prá fazer.

— Você conhece Entreri? — Wulfgar perguntou.

— Todo mundo conhece Entreri — respondeu Dondon. — E em Calimporto todo mundo obedece às ordens de Entreri!

— Esquece o Entreri! — grunhiu Bruenor na cara dele. — Meu machado aqui vai impedir que aquele lá te machuque.

— Você acha que é capaz de matar Entreri? — devolveu Dondon, embora soubesse qual era o verdadeiro significado das palavras de Bruenor.

— Entreri não ia conseguir machucar um cadáver — replicou Bruenor gravemente. — Meu machado chega na tua cabeça antes dele!

— É você que ele quer — falou Dondon para Drizzt, tentando acalmar a situação para o seu lado.

Drizzt meneou a cabeça, mas continuou em silêncio. Alguma coisa estava fora de lugar nesta reunião fora de lugar.

— Eu não tomo partidos — Dondon suplicou a Bruenor, vendo que Drizzt não se manifestava. — Eu só faço o que preciso prá sobreviver.

— E prá sobreviver agora, cê vai nos dizer de que jeito a gente entra lá — disse Bruenor. — O jeito seguro.

— O lugar é uma fortaleza — respondeu Dondon dando de ombros. — Não existe jeito seguro.

Bruenor começou a se aproximar, com uma expressão ainda mais carrancuda.

— Mas se eu tivesse que tentar —, o halfling falou de chofre — faria isso pelos esgotos.

Bruenor olhou para os amigos.

— Tem sua lógica — observou Wulfgar.

Drizzt estudou o halfling durante um longo momento, em busca de alguma pista nos olhos dardejantes de Dondon.

— É lógico — disse, por fim.

— Então ele salvou o pescoço —, disse Cattiebrie — mas o que é que a gente vai fazer com ele? Vamos levar ele junto?

— É isso aí — falou Bruenor, com um olhar malicioso. — Ele vai nos mostrar o caminho!

— Não — replicou Drizzt, para assombro de seus companheiros. — O halfling fez o que lhe pedimos. Deixem-no ir.

— E ele vai direto contar pro Entreri o que aconteceu? — disse Wulfgar.

— Entreri não iria entender — replicou Drizzt. Ele fitou Dondon nos olhos, sem dar nenhuma indicação de que havia descoberto seu pequeno ardil dentro do ardil. — E também não o perdoaria.

— Meu coração me diz que a gente devia levá ele com a gente — insistiu Bruenor.

— Podem deixá-lo ir embora — disse Drizzt calmamente. — Confiem em mim.

Bruenor bufou e deixou o machado cair a seu lado, e saiu resmungando em direção à porta. Wulfgar e Cattiebrie entreolharam-se preocupados, mas deram passagem.

Dondon não hesitou, mas, quando ele já estava chegando à porta, Bruenor postou-se diante dele.

— Se eu vê a tua cara de novo —, o anão ameaçou — ou qualquer cara que cê tiver usando, eu te corto no meio!

Dondon se esgueirou à volta dele e chegou ao corredor, sem despregar os olhos do perigoso anão, depois disparou pelo corredor, sacudindo a cabeça enquanto pensava na perfeição com que Entreri descrevera o encontro, em como o assassino conhecia bem os quatro amigos, sobretudo o drow.

Suspeitando do que realmente acontecera durante o encontro todo, Drizzt sabia que a ameaça final de Bruenor não faria muita diferença para o astuto halfling. Dondon os dominara com as duas mentiras, sem dar a menor mostra de um escorregão.

Mas Drizzt meneou a cabeça em aprovação quando Bruenor, ainda carrancudo, voltou para o quarto, pois o drow também sabia que, no mínimo, a ameaça fez Bruenor sentir-se mais seguro.

Por sugestão de Drizzt, todos se acomodaram para dormir um pouco. Com todo aquele rebuliço nas ruas, eles jamais conseguiriam esgueirar-se para dentro de uma das grades dos esgotos sem serem notados. Mas a multidão certamente iria se rarefazer à medida que a noite desse lugar à madrugada e os guardas passassem dos perigosos bandidos da noite para os mendigos do dia quente.

Somente Drizzt não conseguiu dormir. Sentou-se com as costas apoiadas ao lado da porta do quarto, ouvidos atentos aos sons que indicassem qualquer aproximação e deixou-se embalar em meditações pela respiração ritmada de seus companheiros. Olhou para baixo, para a máscara pendurada em seu pescoço. Uma mentira tão simples permitia que ele andasse livremente pelo mundo afora.

Mas seria ele, então, apanhado nas malhas da armadilha desse logro? Que tipo de liberdade encontraria em negar a verdade sobre si mesmo?

Drizzt olhou para Cattiebrie, dormindo placidamente na única cama do quarto e sorriu. Sem dúvida havia sabedoria na inocência e um veio de verdade no idealismo das percepções imaculadas.

Ele não podia desapontá-la.

Drizzt pressentiu um aprofundamento na escuridão lá fora. A lua se pusera. Dirigiu-se à janela do quarto e espiou a rua. Os notívagos ainda perambulavam, mas havia menos gente agora, e a noite se aproximava do fim. Drizzt acordou seus companheiros; eles não podiam dar-se ao luxo de demorar mais. Espreguiçaram-se para expulsar a fadiga, conferiram seus equipamentos e voltaram a descer para a rua.

Havia várias grades de esgoto ao redor do Largo dos Trapaceiros que pareciam ter sido projetadas mais para reter no subsolo as coisas imundas dos esgotos, do que como drenos para as enxurradas súbitas causadas pelas raras, porém violentas, tempestades que atingiam a cidade.

Os amigos escolheram uma que ficava na viela ao lado da hospedaria, fora do trajeto preferencial, mas próxima o suficiente da sede da guilda, assim eles provavelmente encontrariam o caminho subterrâneo para o edifício sem muitos problemas.

— O garoto consegue erguê-la — observou Bruenor, acenando para mostrar o lugar para Wulfgar. O bárbaro curvou-se e agarrou o ferro.

— Ainda não — sussurrou Drizzt, olhando em volta à procura de olhos suspeitos. Mandou Cattiebrie até a entrada do beco, que dava para o Largo dos Trapaceiros e foi, ele mesmo, inspecionar o lado mais escuro. Quando concluiu que a costa estava livre, ele acenou para Bruenor. O anão olhou para Cattiebrie, que meneou a cabeça em assentimento.

— Levanta aí, garoto —, disse Bruenor — e vê se num faz barulho!

Wulfgar agarrou as barras de ferro com força e respirou fundo para se equilibrar. Em seus imensos braços as veias saltaram, vermelhas pelo afluxo de sangue enquanto ele puxava, e um grunhido escapou de seus lábios. Mesmo assim a grade resistiu a seus esforços.

Wulfgar olhou para Bruenor, incrédulo, depois redobrou os esforços até seu rosto ficar congestionado. A grade gemeu em protesto, mas só foi erguida alguns centímetros do chão.

— Deve ter alguma coisa prendendo ela — disse Bruenor, debruçando-se para inspecioná-la.

Um "clique" de uma corrente se partindo foi o único aviso do anão de que a grade estava liberada, o que fez Wulfgar desequilibrar-se para trás. Ao ser erguida, a grade de ferro enganchou-se na testa de Bruenor, derrubando seu elmo e fazendo com que o anão caísse sentado. Wulfgar, ainda agarrado à grade, bateu as costas violentamente contra a parede da hospedaria, fazendo um barulhão.

— Seu maldito, miolo-mole... — Bruenor começou a resmungar, mas Drizzt e Cattiebrie, correram para ajudá-lo e logo o lembraram do sigilo de sua missão.

— Por que eles acorrentariam uma grade de esgoto? — Cattiebrie perguntou.

Wulfgar espanou a poeira que o cobria.

— Por dentro — ele acrescentou. — Parece que alguma coisa lá dentro quer manter a cidade do lado de fora.

— Logo saberemos — observou Drizzt. Ele se abaixou ao lado do buraco aberto e deslizou as pernas para dentro. — Preparem uma tocha — ele disse. — Eu os chamarei se estiver tudo desimpedido.

Cattiebrie percebeu o brilho ansioso nos olhos do drow e o fitou consternada.

— Por Régis —, Drizzt lhe assegurou — e somente por Régis. Depois ele sumiu dentro da escuridão. Negra como os túneis sem luz de sua terra natal.

Os outros três ouviram um leve espadanar assim que ele atingiu o fundo, depois tudo ficou quieto.

Vários minutos se passaram na expectativa.

— Acenda a tocha — Bruenor sussurrou para Wulfgar. Cattiebrie pegou no braço de Wulfgar para impedi-lo.

— Tenha fé — ela disse para Bruenor.

— Tá demorando muito — resmungou o anão. — 'Tá tudo muito quieto. Cattiebrie continuou segurando o braço de Wulfgar, até que a voz baixa de Drizzt chegou até eles.

— Tudo livre — disse o drow. — Desçam depressa.

Bruenor pegou a tocha das mãos de Wulfgar.

— Venha por último —, ele disse — e recoloque a grade depois de entrar. A gente num precisa contar pro mundo inteiro prá onde a gente foi!

A primeira coisa em que os companheiros repararam quando a luz da tocha iluminou a galeria foi a corrente que prendia a grade embaixo. Ela era, sem dúvida bem recente e estava presa a uma trava construída na parede da galeria de esgoto.

— 'Tô com a impressão de que a gente num 'tá sozinho — cochichou Bruenor.

Drizzt deu uma olhada em volta, compartilhando a apreensão do anão. Tirou a máscara do rosto e era de novo um drow, num ambiente adequado a um drow.

— Eu vou na frente —, ele disse — no limite da luz da tocha. Fiquem atentos. — Ele começou a andar em silêncio, escolhendo onde pisar ao longo do fluxo de água enegrecida que escorria lentamente pelo centro do túnel.

Bruenor vinha a seguir, com a tocha, depois Cattiebrie e Wulfgar. O bárbaro tinha que se curvar bastante para manter a cabeça afastada do teto limoso. Ratos guinchavam e fugiam da luz estranha, e coisas mais tenebrosas refugiavam-se em silêncio sob o escudo da água. O túnel serpeava de um lado a outro e um labirinto de passagens laterais se abria a cada poucos metros. O ruído de água gotejando só piorava a confusão: à frente dos amigos num momento, depois mais

alto ao lado deles, para depois soar mais alto ainda no lado oposto.

Bruenor sacudiu as distrações de sua mente, ignorou o lodo e o odor fétido e se concentrou no caminho, mantendo-se logo atrás da figura sombria que dardejava à frente, entrando e saindo do fecho de luz de sua tocha.

Ele virou numa interseção confusa, com vários cantos e vislumbrou subitamente a figura a seu lado.

No momento em que se voltou para segui-la, ele se deu conta de que Drizzt ainda devia estar bem à frente.

— Atenção! — Bruenor gritou, jogando a tocha para o lado, num lugar seco e erguendo seu machado e o escudo. Sua prontidão salvou-os todos, pois um milésimo de segundo depois, não uma, mas duas formas encapuzadas emergiram do túnel lateral, com as espadas em punho e dentes afiados brilhando debaixo de bigodes hirsutos inquietos.

Eles tinham o tamanho de homens, vestiam roupas de homens e empunhavam espadas. Em sua outra forma, eles eram realmente seres humanos, e nem sempre sua aparência era repugnante; mas nas noites de lua cheia eles assumiam sua outra forma mais sombria, o lado licantrópico. Eles se moviam como homens, mas estavam revestidos com os acessórios - focinhos compridos, pelagem marrom curta e áspera e cauda rosada - dos ratos de esgoto.

Fazendo mira neles por cima do elmo de Bruenor, Cattiebrie disparou o primeiro ataque. O brilho prateado de sua flecha mortífera iluminou o túnel lateral como um relâmpago, revelando muitas outras figuras sinistras que se moviam na direção dos amigos.

Um ruído vindo de trás fez com que Wulfgar se virasse e visse um grupo de homens-ratos correndo em direção a eles. Ele firmou os pés no chão limoso o melhor que pôde e rapidamente preparou Garra de Palas para o ataque.

— Eles 'tavam tocaiano a gente, elfo! — Bruenor berrou.

Drizzt já tinha chegado à mesma conclusão. Ao primeiro alerta do anão, ele deslizara para longe da tocha para usar a vantagem da escuridão. Ao fazer uma curva, ficou cara a cara com duas dessas figuras, e ele adivinhou sua natureza sinistra antes mesmo que o brilho azulado de Corisco estivesse próximo o suficiente para ele ver suas caras peludas.

Os homens-ratos, porém, não esperavam pelo que encontraram diante deles. Talvez fosse porque eles achavam que seus inimigos eram apenas aqueles

que se encontravam na área iluminada pela luz da tocha, mas o mais provável é que tenha sido a pele negra do elfo drow que os fez cambalear para trás.

Drizzt não desperdiçou a oportunidade e passou-lhes a lâmina num único movimento, antes mesmo que eles tivessem se recuperado do choque. Em seguida, o drow voltou a se fundir com a escuridão, em busca de uma rota de retorno para emboscar aqueles que os emboscavam.

Wulfgar manteve seus atacantes à distância com longos movimentos de Garra de Palas. O martelo mandava longe qualquer homem-rato que se aventurava muito perto, e arrancava grandes pedaços de limo das paredes do esgoto todas as vezes que completava um arco. Mas, logo que os homens-ratos compreenderam a dimensão da força do poderoso bárbaro, passaram a atacá-lo com menos entusiasmo, e o máximo que Wulfgar conseguia era manter a situação empatada - um impasse que só iria persistir enquanto durasse a energia de seus enormes braços.

Atrás de Wulfgar, Bruenor e Cattiebrie se saíam melhor. O arco mágico de Cattiebrie - disparando flechas por cima da cabeça do anão - dizimava as fileiras de homens-ratos que se aproximavam, e os poucos que conseguiam chegar até Bruenor, desequilibrados e esquivando-se das setas mortíferas da mulher, mostraram-se presas fáceis para o anão.

Mas as chances estavam totalmente contra os amigos, e eles sabiam que um único erro lhes custaria muito caro.

Os homens-ratos recuaram, afastando-se de Wulfgar sibilando e cuspidando. Percebendo que precisaria dar início a uma luta mais decisiva, o bárbaro lançou-se à frente.

De repente, os homens-rato se dividiram, mais além no túnel, nos limites da área iluminada pela luz da tocha, Wulfgar viu um deles apontar uma pesada besta e dispará-la.

Instintivamente, o homem se encostou à parede, e ele foi ágil o bastante para sair do caminho do quadrelo; mas Cattiebrie, atrás dele e virada para o outro lado, nem chegou a ver o projétil se aproximando.

Ela sentiu uma explosão súbita de dor e ardência, seguida do calor de seu sangue escorrendo pelo lado de sua cabeça. A escuridão rodopiou em torno de ser campo de visão e ela caiu contra a parede.

Drizzt deslizou pelas passagens escuras tão silenciosamente quanto à morte. Ele manteve Corisco embainhada, como medo que seu brilho revelasse sua posição, e abriu caminho com sua outra lâmina mágica. Ele estava num labirinto,

mas acreditava que conseguiria encontrar o caminho com facilidade para reunir-se a seus amigos. No entanto, a outra extremidade de cada túnel em que ele entrava estava iluminada pela luz das tochas de mais homens-rato a caminho da luta.

A escuridão era sem dúvida ampla o suficiente para que o furtivo drow permanecesse oculto, mas Drizzt teve a inquietante sensação de que seus movimentos estavam sendo monitorados, e até mesmo previstos. Dúzias de passagens abriam-se a sua volta, mas suas opções ficavam cada vez mais escassas à medida que apareciam mais homens-rato a cada volta do caminho. O circuito até seus amigos estava ficando mais longo a cada passo, mas Drizzt logo percebeu que não tinha outra escolha a não ser seguir em frente. Os homens-rato lotavam o túnel principal atrás dele, seguindo sua rota.

Drizzt parou nas sombras de um recesso escuro e inspecionou a área ao seu redor, reavaliando a distância que percorrera e tomando nota das passagens atrás de si que agora cintilavam sob a luz das tochas. Aparentemente, não havia tantos homens-rato como ele imaginara a princípio; aqueles que apareciam a cada volta eram provavelmente os mesmos grupos dos túneis anteriores, correndo paralelamente a Drizzt e entrando em cada passagem assim que o drow saía na outra ponta.

Mas a revelação do número de homens-rato não serviu de grande conforto para Drizzt. Agora, ele já não tinha mais dúvidas sobre suas suspeitas. Ele estava sendo conduzido.

Wulfgar se voltou e começou a caminhar na direção de sua amada caída, sua Cattiebrie, mas os homens-rato vieram para cima dele imediatamente. Nesse momento, a fúria passou a guiar o poderoso bárbaro. Ele se lançou entre as fileiras de homens-rato esmagando-os e esmagando-os com golpes de seu martelo de combate, ou agarrando-os com as mãos nuas e torcendo o pescoço de qualquer um que tivesse se esgueirado ao seu lado. Os homens-rato conseguiam dar umas poucas estocadas quando recuavam, mas espetadelas e pequenos ferimentos não iam refrear o bárbaro enraivecido.

Ele pisoteava os caídos ao passar, apertando os saltos das botas contra seus corpos moribundos. Outros homens-rato corriam aterrorizados tentando sair de seu caminho.

No final da fila, o besteiro lutava para recarregar sua arma, um trabalho dificultado por sua incapacidade de despregar os olhos do espetáculo oferecido pela aproximação do bárbaro, e tornado duas vezes mais difícil pelo fato dele saber que era o foco da ira daquele homem descomunal.

Bruenor, com as fileiras de homens-rato dizimados a sua frente, teve

mais tempo para socorrer Cattiebrie. Ele se curvou sobre a jovem, com o semblante rígido enquanto afastava a densa cabeleira castanho-avermelhada, mais densa agora pelo fato de estar empapada com o sangue de Cattiebrie, da frente do rosto dela.

Cattiebrie ergueu os olhos para ele, atônita.

— Dois centímetros a mais e minha vida teria chegado ao fim — ela disse, com uma piscadela e um sorriso.

Bruenor apressou-se em inspecionar o ferimento e descobriu, para seu alívio, que sua filha estava correta em suas observações. O quadrelo fizera um corte feio, mas fora só um tiro de raspão.

— Eu estou bem — insistiu Cattiebrie, começando a se levantar. Bruenor fez com que ela continuasse deitada.

— Ainda não — ele cochichou.

— A luta ainda não terminou — replicou Cattiebrie, continuando a tentar colocar-se de pé. Bruenor guiou o olhar dela para o outro lado do túnel, para Wulfgar e os corpos empilhados à volta dele.

— Lá está a nossa chance — ele casquinou. — Deixa o garoto pensar que 'cê foi abatida.

Cattiebrie mordeu os lábios assombrada ao ver a cena. Uma dúzia de homens-rato estavam caídos e Wulfgar continuava malhando, com seu machado fazendo em pedaços os desafortunados que não conseguiam fugir de sua arremetida.

Então, um ruído vindo da direção oposta fez Cattiebrie se virar. Com o arco fora de ação, os homens-rato da frente tinham voltado.

— Eles são meus — disse-lhe Bruenor. — Fica abaixada!

— Se 'cê se complicar...

— Se eu precisar de você, então você vem —, concordou Bruenor — mas, por enquanto, fica abaixada! Dê alguma coisa prá motivar o garoto a lutar!

Drizzt recuou refazer o caminho de volta, mas os homens-rato fecharam rapidamente todos os túneis. Logo só lhe restava uma única opção, uma passagem lateral larga e seca que levava na direção oposta à que ele pretendia.

Os homens-rato estavam se aproximando depressa, e no túnel principal ele teria que lutar com eles vindos de todos os lados. Deslizou para dentro da passagem e colou-se à parede.

Homens-rato chegaram até a entrada do túnel e espiaram as trevas, chamando um terceiro com uma tocha, para juntar-se a eles. A luz que eles viram, não foi o amarelado bruxuleante de uma tocha, e sim uma repentina linha azul emitida por Corisco ao sair de sua bainha. Antes que tivessem tempo de empunhar as armas para se defenderem, Drizzt estava sobre eles, enfiando uma lâmina diretamente no peito de um dos homens-rato e girando a segunda lâmina num arco, passando pelo pescoço do outro.

A luz da tocha os envolveu enquanto caíam, deixando o drow à vista e revelando suas duas espadas pingando sangue. Os homens-rato mais próximos guincharam; alguns até mesmo deixaram as armas cair e correram, mas outros vieram e bloquearam todas as entradas do túnel naquela área, e a vantagem numérica logo os encheu de confiança. Lentamente, entreolhando-se a cada passo para se certificarem do apoio mútuo, eles cercaram o elfo.

Drizzt pensou em avançar sobre um dos grupos, numa tentativa de atravessar as fileiras e escapar ao cerco, mas havia pelo menos duas fileiras de homens-rato em cada passagem, e algumas tinham três ou até mesmo quatro. Mesmo com sua perícia e agilidade, Drizzt jamais conseguiria passar por eles rápido o suficiente para evitar ataques pelas costas.

Ele se precipitou de volta à passagem lateral e conjurou um globo de escuridão na entrada, depois disparou para trás da área do globo e colocou-se numa posição de prontidão bem atrás dele.

Os homens-rato, que haviam apressado sua investida quando Drizzt desapareceu novamente dentro do túnel, estacaram de súbito ao se depararem com a área de escuridão impenetrável. No início, eles pensaram que as tochas tinham se apagado, mas as trevas eram tão profundas, que eles logo compreenderam a verdade sobre a mágica do drow. Eles se reagruparam no túnel principal e depois avançaram cautelosamente pela passagem.

Nem Drizzt com seus olhos afeitos à escuridão era capaz de enxergar dentro do negrume total gerado por sua magia, mas posicionado diretamente do outro lado, ele conseguiu ver, abrindo caminho pelo corredor, a ponta de uma espada, e depois outra, nas mãos dos dois homens-rato que vinham na vanguarda. Nem bem eles haviam ultrapassado as trevas, o drow os atacou, mandando as espadas dos homens-rato para longe e revertendo o ângulo de seus movimentos de modo a guiar suas cimitarras ao longo do comprimento dos braços deles, enfiando-as em seus corpos. Seus gritos agonizantes fizeram com que os que vinham logo atrás saíssem correndo de volta para o túnel principal, o que deu a Drizzt mais um momento para reavaliar sua posição.

O besteiro soube que sua hora havia chegado, no momento em que seus dois últimos companheiros o empurraram para o lado em sua fuga desesperada do gigante enfurecido. Ele finalmente conseguira colocar o quadrelo em posição e empunhou a besta para dispará-la.

Mas Wulfgar estava perto demais. O bárbaro agarrou a besta enquanto ela era movimentada e a arrancou das mãos do homem-rato com tanta ferocidade, que ela se quebrou quando ele a jogou contra a parede. O homem-rato fez menção de fugir, mas a intensidade do olhar de Wulfgar deixou-o paralisado. Ele observou, horrorizado, enquanto Wulfgar empunhava Garra de Palas com as duas mãos.

O golpe de Wulfgar foi inacreditavelmente rápido. O homem-rato nem chegou a se dar conta de que o golpe fatal havia começado. Ele só sentiu uma explosão súbita no topo da cabeça.

O chão se apressou a encontrá-lo; ele já estava morto antes mesmo de se estatelar no lodo. Wulfgar, com os olhos marejados de lágrimas, malhou violentamente a criatura ignóbil até que seu corpo não passasse de uma massa informe de resíduos.

Salpicado de sangue, lodo e água enegrecida, Wulfgar finalmente deixou-se cair bruscamente contra a parede. Quando a fúria que o consumia se dissipou, ele ouviu os sons da luta atrás de si e se virou rapidamente, a tempo de ver Bruenor dar cabo de dois dos homens-rato, e muitos outros enfileirados atrás daqueles.

E atrás do anão, Cattiebrie continuava caída contra a parede. Aquela visão reabasteceu o fogo de Wulfgar. "Tempus!", ele vociferou invocando seu deus da guerra, e arremeteu de volta pelo túnel pisando sobre a imundície. Os homens-rato que confrontavam Bruenor tropeçaram uns sobre os outros na tentativa de fugir, o que deu ao anão a oportunidade de cortar mais dois ao meio - para sua satisfação. Os demais fugiram pelo labirinto de túneis.

Wulfgar pretendia segui-los, caçando um por um para satisfazer seu desejo de vingança, mas Cattiebrie se pôs de pé para interceptá-lo. Ela pulou em seu peito enquanto ele derrapava, surpreso, enlaçou os braços ao redor de seu pescoço e o beijou mais apaixonadamente do que ele jamais pensou que um dia seria beijado.

Ele a segurou diante dele um pouco afastada, fitando-a com ar abobalhado e gaguejando confuso, até que um sorriso de pura alegria tomou conta de seu rosto e dissipou todas as outras emoções. Depois ele voltou a abraçá-la e beijá-la.

Bruenor separou os dois.

— E o elfo? — ele os lembrou. Ele apanhou a tocha, que estava semicoberta de lama e tinha uma chama fraca, e os conduziu pelo túnel.

Eles não se atreveram a entrar em nenhuma das muitas passagens laterais, com medo de se perderem. O corredor principal era a rota mais rápida para onde quer que ele viesse a levá-los, e a maior esperança deles era ter um vislumbre ou ouvir algum ruído que pudesse conduzi-los até Drizzt.

Em vez disso, eles se depararam com uma porta.

— A guilda? — sussurrou Cattiebrie.

— O que mais poderia ser? — replicou Wulfgar — Somente uma casa de ladrões teria uma porta que dá nos esgotos.

Acima da porta, de um cubículo secreto, Entreri olhava os três amigos com curiosidade. Ele sabia que havia alguma coisa errada quando os homens-rato começaram a se reunir nos esgotos no início da noite. Entreri tivera esperanças de que eles saíssem para a cidade, mas logo ficou claro que eles pretendiam ficar por ali.

Agora, estes três apareciam diante da porta sem o drow.

Entreri apoiou o queixo nas mãos e refletiu sobre seus próximos movimentos.

Bruenor estudou a porta com curiosidade. Havia uma pequena caixa de madeira pregada na porta aproximadamente na altura dos olhos de um ser humano. Sem tempo para perder com charadas, o anão esticou o braço impulsivamente e soltou a caixa, trazendo-a para baixo e espiando sobre a borda.

O rosto do anão se contorceu numa expressão ainda mais confusa quando ele viu o que havia dentro. Deu de ombros e entregou a caixa para Wulfgar e Cattiebrie.

Wulfgar não ficou confuso. Ele já vira um objeto semelhante anteriormente, quando estavam nas docas do Portal de Baldur. Mais um presente de Ártemis Entreri - outro dedo do halfling.

— Assassino! — ele vociferou e arremeteu com o ombro contra a porta. Ela se soltou das dobradiças e Wulfgar cambaleou para dentro do cômodo que havia por trás dela, segurando a porta a sua frente. Antes que tivesse tempo de jogá-la para o lado, ouviu o estalido atrás de si e percebeu a manobra tola que realizara. Ele

tinha caído direto na armadilha de Entreri.

Uma porta de ferro corrediça caíra diante da entrada, separando-o de Bruenor e Cattiebrie.

As pontas de longas lanças precediam os homens-rato que voltavam para dentro do globo de escuridão criado por Drizzt. O drow ainda conseguiu dar cabo de um dos líderes, mas foi rechaçado pela pressão do grupo que vinha atrás. Ele lhes deu espaço à vontade, revidando suas estocadas e golpes com manobras defensivas com as espadas. Sempre que via uma brecha, ele agia rápido o suficiente para enfiar uma lâmina no alvo.

Foi então que um odor singular se sobrepôs até ao fedor dos esgotos. Um cheiro doce, melado, que despertou lembranças distantes no drow. Os homens-rato investiram contra ele com mais intensidade, como se o odor tivesse renovado seu desejo de luta.

Então, Drizzt se lembrou. Em Menzoberranzan, sua cidade natal, alguns elfos drow tinham como bichos de estimação as criaturas que exsudavam aquele aroma. Sundews. Assim eram chamadas aquelas feras monstruosas, massas informes de tentáculos grudentos parecidos com farrapos, que simplesmente engolfavam e dissolviam qualquer coisa que chegasse muito perto delas.

Drizzt passou a lutar por cada passo. Ele tinha, realmente, sido conduzido, para enfrentar uma morte pavorosa ou talvez para ser capturado, pois os sundews devoravam suas vítimas muito vagarosamente e certos líquidos eram capazes de fazê-los soltar a presa.

As cimitarras de Drizzt se entrecruzavam e mergulhavam, giravam e cortavam, na dança mais magnífica que ele jamais lutara. Um dos homens-rato foi atingido quinze vezes antes de se dar conta que o primeiro golpe o atingira em cheio.

Mas havia simplesmente homens-rato demais para que Drizzt pudesse manter sua posição, e a visão do sundew os incitava a continuarem lutando bravamente.

Drizzt sentiu a titilação dos tentáculos adejando a apenas alguns centímetros de suas costas. Ele já não tinha mais espaço de manobra; as lanças certamente o levariam direto para o monstro.

Drizzt sorriu e as chamas da expectativa brilharam com mais intensidade em seus olhos.

— Então, é assim que tudo termina? — murmurou em voz alta. A súbita

explosão da gargalhada espantou os homens-rato.

Com Corisco empunhada a frente, Drizzt girou nos calcanhares e mergulhou no coração do sundew.

19 TRUQUES E ARMADILHAS

Wulfgar viu-se numa sala quadrada, sem adornos, de pedra escavada. Havia duas tochas em arandelas nas paredes da sala que a iluminavam fracamente e revelavam uma outra porta atrás dele, no lado oposto ao portão de ferro. Ele jogou a porta arrombada em um canto e voltou-se para seus amigos.

— Vigie minha retaguarda — ele disse para Cattiebrie, mas ela já tinha deduzido seu papel e erguera o arco apontando-o para a porta do outro lado da sala.

Wulfgar esfregou as mãos, preparando-se para sua tentativa de levantar o portão de ferro. Era uma peça realmente pesada, mas que não lhe parecia estar além de suas forças. Ele agarrou o ferro e caiu para trás, desanimado, antes mesmo de tentar erguê-lo.

As barras tinham sido engraxadas.

— Coisa do Entreri, ou eu sou um gnomo de barba — rosnou Bruenor.

— 'Cè se encrencou de verdade, garoto.

— Como a gente vai tirar ele daí? — perguntou Cattiebrie.

Wulfgar olhou para trás sobre os ombros, na direção da porta fechada. Ele sabia que eles não conseguiriam nada ficando ali parados, e ele temia que o ruído do portão de ferro caindo tivesse atraído alguma atenção - uma atenção que só poderia significar perigo para seus amigos.

— Cê num pode estar pretendendo ir mais prá dentro — protestou Cattiebrie.

— Que alternativa eu tenho? — replicou Wulfgar. — Talvez haja uma manivela do outro lado.

— Um assassino, é o mais provável —, retorquiu Bruenor — mas cê tem que arriscá.

Cattiebrie retesou o arco enquanto Wulfgar se encaminhava para a porta, ou a maçaneta, mas estava trancada. Olhou para seus amigos e deu de ombros, depois virou-se e deu um chute com sua bota pesada. A madeira tremeu e partiu-se em pedaços, revelando uma outra sala, que estava às escuras.

— Pega uma tocha — disse-lhe Bruenor.

Wulfgar hesitou. Tinha alguma coisa errada, ou cheirando errado. Seu sexto sentido, aquele sentido do guerreiro, lhe dizia que ele não encontraria a segunda sala tão vazia quanto a primeira, mas sem outro lugar para ir, ele foi pegar uma das tochas.

Atentos à situação dentro da sala, Bruenor e Cattiebrie não repararam na figura escura saltar do cubículo dissimulado na parede do túnel um pouco adiante. Entreri observou os dois durante um instante. Ele poderia dar cabo de ambos com facilidade, e talvez silenciosamente, mas o assassino se virou para o outro lado e desapareceu na escuridão.

Ele já escolhera seu alvo.

Rassiter curvou-se sobre os dois homens-rato caídos diante da passagem lateral. Seus corpos, parcialmente mudados no processo de transformação entre humano e roedor - eles haviam morrido em meio à agonia excruciante que somente um licantropo conhece. Exatamente como os outros lá atrás no túnel principal estes apresentavam talhos e cortes aplicados com extrema precisão e, se a fila de corpos não marcasse o caminho com clareza suficiente, o globo de escuridão que flutuava na passagem lateral seguramente o fazia. Parecia a Rassiter que sua armadilha funcionara, embora o preço tivesse, com certeza, sido bem alto.

Ele se curvou no lado mais baixo da parede e continuou em frente, quase tropeçando em mais corpos de seus companheiros de guilda ao chegar ao outro lado.

O homem-rato sacudia a cabeça incrédulo à medida que avançava pelo corredor, pisando em cadáveres de homens-rato a cada poucos metros. Quantos o mestre espadachim havia matado?

— Um drow! — exclamou Rassiter, compreendendo subitamente ao virar a última curva. As pilhas de corpos de seus camaradas eram altas naquele setor, mas Rassiter olhou para além delas. Ele pagaria com gosto aquele preço, em vista do prêmio que viu diante de si, pois agora o guerreiro negro estava em suas mãos, um elfo drow como prisioneiro! Ele ganharia os favores do Paxá Pûk e superaria Ártemis Entreri de uma vez por todas.

No final da passagem, Drizzt apoiava-se em silêncio contra o sundew, envolvido por milhares de cirros. Ele continuava empunhando as duas cimitarras, mas seus braços pendiam frouxamente ao longo do corpo e sua cabeça estava descaída para a frente e seus olhos cor de lavanda fechados.

O homem-rato avançou cautelosamente pela passagem, com esperanças

de que o drow ainda não estivesse morto. Ele inspecionou seu odre, cheio de vinagre, e esperou que fosse o suficiente para dissolver a preensão do sundew e soltar o drow. Rassiter queria muito que seu troféu estivesse vivo.

Pûk apreciaria mais o presente se assim fosse.

O homem-rato esticou a espada para cutucar o drow, mas encolheu-se de dor quando uma adaga relampejou a seu lado, fazendo um corte em seu braço. Ele virou-se rapidamente e deu de cara com Ártemis Entreri com o sabre empunhado e uma expressão assassina nos olhos escuros.

Rassiter se viu pego em sua própria armadilha; não havia outra saída do corredor. Ele colou-se à parede, segurando o braço ferido que sangrava, e começou a caminhar de volta pela passagem, centímetro por centímetro.

Entreri seguiu o progresso do homem-rato sem pestanejar.

— Pûk jamais o perdoará — advertiu Rassiter.

— Pûk jamais saberá — sibilou Entreri em resposta.

Aterrorizado, Rassiter passou correndo pelo assassino, imaginando que receberia um golpe de espada ao passar. Mas Entreri não se importava nem um pouco com Rassiter; seus olhos haviam se desviado para o outro lado da passagem, para o espectro de Drizzt Do'Urden, indefeso e derrotado.

Entreri fez um movimento para recuperar a adaga ajaezada, indeciso entre livrar o drow ou deixá-lo morrer lentamente nas garras do sundew.

— Então, você está morrendo — sussurrou por fim, limpando o muco viscoso de sua adaga.

Com a tocha a sua frente, Wulfgar entrou cautelosamente na outra sala. Assim como a primeira, ela era quadrada e sem enfeites, mas um dos lados estava bloqueado por um biombo que ia do chão ao teto. Wulfgar sabia que o perigo espreitava além daquele biombo, sabia que aquilo fazia parte da armadilha que Entreri armara, e na qual ele caíra tão cegamente.

Mas agora ele não tinha tempo para se recriminar por sua falta de juízo. Posicionou-se no centro da sala, ainda à vista de seus amigos e depositou a tocha a seus pés, agarrando Garra de Palas com as duas mãos.

Mas quando a coisa saltou de trás do biombo, o bárbaro ficou totalmente embasbacado, em assombro.

Oito cabeças em forma de serpente entrelaçavam-se numa dança hípica,

como se fossem agulhas de mulheres enlouquecidas tricotando uma mesma vestimenta. Mas Wulfgar não viu nenhuma graça naquela situação, pois cada uma das bocas tinha fileiras e mais fileiras de dentes afiados.

Cattiebrie e Bruenor perceberam que Wulfgar estava em apuros quando o viram recuar um passo. Eles imaginaram que ele se deparara com Entreri ou com um grupo de soldados a confrontá-lo. Nesse instante, a hidra atravessou o batente da porta aberta.

— Wulfgar! — gritou Cattiebrie angustiada, disparando uma flecha. O raio prateado explodiu num buraco profundo num dos pescoços serpentinos e a hidra rugiu de dor e virou uma das cabeças da direção dos atacantes que a aguilhoaram pelo flanco.

As outras sete cabeças lançaram-se contra Wulfgar.

— Você me decepçiona, drow — prosseguiu Entreri. — Eu o considerava um igual ou quase isso. Os aborrecimentos, os riscos que eu enfrentei para trazê-lo até aqui para que pudéssemos decidir qual de nós vive a mentira! Para lhe provar que essas emoções a que você se apegava com tanto zelo não têm lugar no coração de um verdadeiro guerreiro.

— Mas, agora eu vejo que desperdicei meus esforços — lamentou o assassino. — A questão já foi resolvida, se é que algum dia houve dúvida. Eu jamais teria caído numa armadilha dessas!

Drizzt espiou com um dos olhos entreabertos e ergueu a cabeça para encarar o olhar de Entreri.

— Eu também não — ele disse, desvencilhando-se dos cirros do sundew morto. — Eu também não!

A ferida do monstro tornou-se visível quando Drizzt se moveu. Com uma única estocada, Drizzt havia matado o sundew. Um sorriso se espalhou pelo rosto de Entreri.

— Meus parabéns! — ele exultou, empunhando suas lâminas. — Magnífico!

— Onde está o halfling? — rosnou Drizzt.

— Isso não tem nada a ver com o halfling —, replicou Entreri — nem com seu brinquedinho ridículo, a pantera.

Drizzt disfarçou rapidamente a raiva que crispou seu rosto.

— Oh, eles estão vivos — Entreri escurteceu, tentando distrair seu inimigo com a raiva. — Talvez sim... talvez não.

A fúria descontrolada muitas vezes ajuda os guerreiros contra adversários inferiores, mas numa batalha de igual para igual entre dois exímios espadachins, as estocadas têm de ser bem calculadas e não se pode baixar a guarda.

Drizzt avançou com as duas lâminas apontadas. Entreri desviou-as para o lado com seu sabre e contra-atacou com um golpe de sua adaga.

Drizzt rodopiou para fora do alcance, dando um giro completo e desferindo um golpe cortante de cima para baixo com Corisco. Entreri aparou a arma com seu sabre, fazendo com que os punhos das duas lâminas se travassem e colocassem os combatentes cara a cara.

— Você recebeu meu presentinho no Portal de Baldur? — casquinou o assassino.

Drizzt não pestanejou. Naquele momento, Régis e Guenwyvar estavam fora de seus pensamentos. Seu foco estava em Ártemis Entreri.

Somente em Ártemis Entreri.

O assassino provocou:

— Uma máscara? — perguntou com um sorriso sarcástico. — Coloque-a, drow. Finja que você é aquilo que não é!

Drizzt alçou-se de súbito, jogando Entreri para trás.

O assassino seguiu o movimento, sem se importar em prosseguir com a batalha a uma certa distância. Mas quando Entreri tentou se equilibrar, seu pé apoiou-se numa depressão com lama no chão do túnel e ele escorregou até encostar um joelho no piso.

Drizzt avançou sobre ele num lampejo, com as duas cimitarras reverberando seu lamento. As mãos de Entreri moveram-se com igual rapidez, sabre e adaga girando e se torcendo para aparar e desviar o golpe. Moveu a cabeça e os ombros violentamente de um lado para o outro para esquivar-se e, surpreendentemente, conseguiu se levantar.

Drizzt sabia que perdera a vantagem. Pior, o ataque o deixara numa posição desajeitada com um dos ombros próximo demais à parede. Quando Entreri começou a se levantar, Drizzt deu um pulo para trás.

— Fácil assim? — Entreri lhe perguntou enquanto eles se colocavam em

posição novamente. — Você acha que eu ansiei por esta luta durante tanto tempo, só para morrer nas primeiras trocas de golpes?

— Eu não acho coisa nenhuma que diga respeito a Ártemis Entreri — ateu Drizzt. — Você é alheio demais para mim, assassino. Não faço de -a que compreendo seus motivos, nem tenho interesse em conhecê-los.

— Motivos? — revidou Entreri. — Sou um combatente - pura e exclusivamente um combatente. Eu não misturo a vocação da minha vida com mentiras de amor e bondade!

Empunhou o sabre e adaga a sua frente e começou:

— Estes são meus únicos amigos, e com eles...

— Você não é ninguém — cortou Drizzt. — Sua vida é uma mentira sem valor.

— Uma mentira? — rebateu Entreri. — É você quem usa a máscara, drow. É você quem precisa se esconder.

Drizzt acatou as palavras com um sorriso. Alguns dias antes, elas talvez o tivessem atingido, mas agora, depois de ter ficado exposto à percepção que Cattiebrie o fizera encarar, elas soaram vazias aos seus ouvidos.

— A mentira é você, Entreri — ele replicou calmamente. — Você não passa de uma balestra carregada, uma arma insensível que jamais conhecerá a vida. — Começou a caminhar na direção do assassino, de queixo firme, com a certeza do que precisava fazer.

Entreri caminhou com a mesma confiança.

— Venha e morra, drow — ele espicou.

Wulfgar recuou rapidamente, movimentando seu martelo de combate de um lado para o outro diante dele para aparar os ataques estonteantes da hidra. Ele sabia que não conseguiria deter o monstro incansável por muito tempo. Precisava encontrar uma forma de revidar contra aquela fúria ofensiva.

Mas defendendo-se contra as sete bocas vorazes que se entrelaçavam numa dança hipnótica e davam botes seguidos, isoladamente ou em conjunto, Wulfgar não tinha tempo de preparar uma seqüência de ataque.

Com seu arco, e fora do alcance das cabeças, Cattiebrie teve mais

sucesso. Lágrimas marejavam seus olhos com o temor por Wulfgar, mas ela as segurava com a rígida determinação de não se deixar render. Outra flecha explodiu contra a cabeça que tinha se voltado para o lado dela, fazendo um buraco chamuscado bem entre os olhos da coisa. A cabeça estremeceu e saltou para trás, depois caiu morta no chão produzindo um baque surdo.

O ataque, ou a dor por ele provocada, pareceu paralisar o resto da hidra durante um segundo apenas, mas o desesperado bárbaro não desperdiçou a oportunidade. Avançou um passo e desferiu um golpe com Garra de Palas, com toda sua força, no focinho de outra cabeça, jogando-a para trás. Esta, também, caiu no chão sem vida.

— Mantém o bicho na frente da porta! — berrou Bruenor. — E vê se cê avisa quando vier prá cá, senão a garota acaba te cortando no meio!

Pode ser que a hidra fosse um animal estúpido, mas no mínimo ela entendia de táticas de caçada. Ela virou o corpo em ângulo contra a porta aberta, bloqueando qualquer possibilidade de Wulfgar passar por ela. Duas cabeças estavam caídas e outra flecha de prata, e depois mais uma, chiaram, desta vez atingindo o centro do corpo da hidra. Wulfgar, trabalhava freneticamente e tendo acabado de enfrentar a batalha furiosa contra os homens-rato, estava começando a se cansar.

Ele errou ao tentar aparar o ataque de uma das cabeças e as mandíbulas poderosas se fecharam em torno de seu braço, abrindo talhos profundos bem abaixo de seu ombro.

A hidra tentou sacudir o pescoço e arrancar o braço do homem, sua tática habitual, mas ela nunca havia se deparado com alguém com a força de Wulfgar. O bárbaro travou o braço com força ao longo do corpo, fazendo uma careta para espantar a dor, e segurou a hidra no lugar. Com a mão livre, Wulfgar agarrou Garra de Palas bem abaixo da cabeça do martelo e enfiou a outra extremidade diretamente no olho da hidra. A fera afrouxou a mordida e Wulfgar se soltou e caiu para trás, bem a tempo de se esquivar de outros cinco botes.

Ele ainda era capaz de lutar, mas o ferimento iria deixá-lo mais lento.

— Wulfgar! — gritou Cattiebrie outra vez, ao ouvir seu gemido.

— Sai daí, garoto! — berrou Bruenor.

Wulfgar já estava se movimentando. Ele mergulhou na direção da parede oposta e rolou em torno da hidra. As duas cabeças mais próximas seguiram seu movimento e mergulharam para abocanhá-lo.

Wulfgar rolou sobre seus pés e inverteu o impulso, partindo uma das bocarras abertas com um golpe poderoso. Cattiebrie, ao ver o vôo desesperado de Wulfgar, despachou uma flecha diretamente no olho da outra cabeça.

A hidra rugiu em agonia e fúria e deu meia-volta, agora com quatro cabeças pendendo mortas e se arrastando pelo chão.

Wulfgar, voltou para o outro lado da sala, alcançou um ponto de onde podia ver o que havia por trás do biombo.

— Outra porta! — ele gritou para seus amigos.

Cattiebrie fez mais um disparo quando a hidra cruzou sua frente para perseguir Wulfgar. Ela e Bruenor ouviram o estalido quando a porta se soltou das dobradiças, seguida pelo estrondo de outro portão de ferro levadiço deslizando para fechar a passagem por trás daquele homem imenso.

Entreri desfechou o último ataque, fustigando seu sabre contra o pescoço de Drizzt ao mesmo tempo em que dava estocadas mais abaixo com sua adaga. Uma manobra ousada, e se o assassino não fosse tão exímio com suas armas, Drizzt certamente teria encontrado uma brecha para enfiar uma de suas lâminas diretamente no coração de Entreri. O drow, porém, estava por demais ocupado, simplesmente erguendo uma cimitarra para bloquear o sabre e abaixando a outra para empurrar a adaga para o lado.

Entreri executou uma série de manobras similares de ataque duplo, mas Drizzt o rechaçou todas as vezes, sofrendo apenas um pequeno corte no ombro antes que Entreri fosse finalmente obrigado a recuar.

— O primeiro sangue é meu! — o assassino exultou. Passou um dedo ao longo da lâmina de seu sabre, para mostrar ao drow a mancha vermelha.

— O último sangue é o que conta — retorquiu Drizzt ao avançar com as lâminas à frente. As cimitarras dirigiram-se ao assassino em ângulos impossíveis, uma delas mergulhando sobre o ombro, a outra subindo em busca do limite da caixa torácica.

Entreri, como Drizzt, frustrou os ataques com aparadas perfeitas.

— Cê tá vivo, garoto? — chamou Bruenor. O anão ouviu a luta reiniciar por trás dele nos corredores, e se sentiu aliviado, pois os ruídos lhe diziam que Drizzt ainda estava vivo.

— Estou bem — Wulfgar respondeu, olhando ao redor da sala na qual acabara de entrar. Ela estava mobiliada com várias cadeiras e uma mesa que parecia

ter sido usada recentemente para um jogo. Wulfgar não teve nenhuma dúvida de que agora estava sob um edifício, muito provavelmente a sede da guilda dos ladrões.

O caminho atrás de mim está fechado — ele avisou seus amigos. — Encontrem Drizzt e voltem para a rua. Vou dar um jeito de me encontrar com vocês lá fora!

— Eu num vou te deixar! — replicou Cattiebrie.

— Mas eu vou deixar você — Wulfgar retrucou. Cattiebrie olhou para Bruenor.

— Ajuda ele — ela implorou.

A expressão de Bruenor estava consternada como a dela.

— A gente não vai ter chance se ficarmos onde estamos — falou Wulfgar. — Mesmo que eu conseguisse abrir este portão e derrotar a hidra, eu certamente não seria capaz de refazer meu caminho de volta. Vai meu amor, e tenha fé de que voltaremos a nos encontrar!

— Escuta o garoto — disse Bruenor. — Teu coração 'tá te dizendo pra ficar, mas cê não vai estar fazendo nenhum favor pro rapaz se seguir esse curso. 'Cê tem que confiar nele.

A graxa se misturou ao sangue na cabeça de Cattiebrie quando ela se apoiou pesadamente nas barras de ferro do portão. O som de outra porta arrombada veio do interior do complexo de salas, como o de um martelo fincando uma estaca em seu coração. Bruenor segurou-a pelos ombros com gentileza.

— Venha, menina — ele sussurrou. — O drow 'tá em ação e precisa da nossa ajuda. Confie em Wulfgar.

Cattiebrie se afastou da grade e seguiu Bruenor pelo túnel.

Drizzt insistiu no ataque, estudando a face do assassino enquanto prosseguia. Ele havia conseguido sublimar seu ódio ao assassino, dando atenção às palavras de Cattiebrie e recordando as prioridades da aventura. Entreri tornou-se apenas mais um obstáculo a ser superado no caminho para libertar Régis. De cabeça fria, Drizzt se concentrou no assunto que tinha à frente, reagindo às investidas e revides de seu oponente com a mesma calma que o faria se estivesse em uma academia, exercitando-se, em Menzoberranzan.

O semblante de Entreri, o homem que proclamava sua superioridade como combatente devido a sua falta de emoções, Crispava o rosto violentamente

com frequência, beirando a raiva explosiva. Entreri realmente odiava Drizzt.

Pois apesar de todo o calor e as amizades que o drow encontrara na vida, ele atingira a perfeição com suas armas. Todas as vezes que Drizzt frustrava as manobras de ataque de Entreri e revidava com uma sequência igualmente soberba, ele expunha o vazio da existência do assassino.

Drizzt reconheceu a raiva fervilhante de Entreri e buscou uma forma de explorar o fato. Lançou outra sequência enganosa, mas foi detido outra vez.

Então ele avançou com uma estocada dupla direta, suas cimitarras lado a lado, separadas por menos de três centímetros.

Entreri afastou ambas para o lado com uma aparada do sabre em varredura, sorrindo diante do aparente erro de Drizzt. Rosnando maldosamente, Entreri lançou o braço da adaga pela brecha, na direção do coração do drow. Mas Drizzt previra o movimento - tinha até mesmo levado o assassino a fazê-lo. Ele mergulhou e inclinou sua cimitarra frontal no momento em que o sabre se moveu para apará-la, deslizando-a por baixo da lâmina de Entreri e repetindo a manobra num violento golpe reverso. O braço da adaga de Entreri lançou a estocada diretamente no caminho da cimitarra, e antes que o assassino pudesse enfiar sua lâmina no coração de Drizzt, a cimitarra do drow fez um talho na parte de trás de seu ombro.

A adaga caiu no lodo. Entreri agarrou o braço ferido, fez uma careta de dor recuou. Seus olhos se estreitaram ao fitar Drizzt, zangados e confusos.

— Seu apetite empana sua habilidade — disse-lhe Drizzt, dando um passo à frente. — Nós dois nos olhamos no espelho esta noite. Talvez você não tenha gostado da visão que ele lhe mostrou.

Entreri ficou encolerizado, mas não retrucou.

— Você ainda não venceu — ele cuspiu desafiador, mas sabia que o drow conquistara uma enorme vantagem.

— Talvez não —, Drizzt deu de ombros — mas já faz muitos anos que você perdeu.

Entreri sorriu maliciosamente e fez uma reverência profunda, depois pôs-se em fuga pela passagem.

Drizzt apressou-se a persegui-lo, mas estacou ao chegar à beira do globo de escuridão. Ele ouviu um arrastar de pés do outro lado e se retesou. Alto demais para ser Entreri, ele pensou, e suspeitou que algum homem-rato tivesse

voltado.

— Cê tá aí, elfo? — soou uma voz familiar.

Drizzt atravessou o globo de escuridão correndo e surgiu ao lado de seus amigos atônitos.

— Entreri? — ele perguntou, com esperança de que o assassino ferido não tivesse escapado sem ser visto.

Bruenor e Cattiebrie deram de ombros com uma expressão indagadora no e se viraram para segui-lo quando Drizzt saiu correndo para dentro da escuridão.

20 PRETO E BRANCO

Wulfgar, praticamente vencido pela exaustão e pela dor em seu braço, apoiou-se pesadamente contra a parede lisa de uma passagem em aclave. Ele apertou a fenda com força, na tentativa de estancar o sangue vital que escorria.

Como ele se sentia só.

Ele sabia que fizera a coisa certa ao mandar seus amigos embora. Eles não poderiam ter feito grande coisa para ajudá-lo e ficarem ali parados, expostos no meio do corredor, bem em frente ao local que Entreri havia escolhido para sua armadilha, deixava-os muito vulneráveis. Agora Wulfgar tinha que prosseguir por conta própria, provavelmente em direção ao coração da infame guilda dos ladrões.

Ele afrouxou a mão que segurava o bíceps e examinou a ferida. A hidra tinha cravado os dentes profundamente, mas ele descobriu que ainda conseguia mexer o braço. Cautelosamente, ele experimentou balançar Garra de Palas. A seguir apoiou-se contra a parede novamente, tentando determinar um curso de ação numa causa que parecia decididamente perdida.

Drizzt deslizou de túnel em túnel, às vezes ele diminuía o passo para ficar atento a ruídos fracos que o ajudariam na perseguição. Na verdade, ele não esperava ouvir nada; Entreri era capaz de se mover tão silenciosamente quanto ele. E o assassino, assim como Drizzt, movia-se sem uma tocha, nem mesmo uma vela.

Mas Drizzt sentia-se confiante nas voltas que dava, como se ele estivesse sendo guiado pelo mesmo raciocínio que guiava Entreri. Ele sentia a presença do assassino, conhecia o homem melhor do que se atrevia a admitir, e Entreri não seria capaz de escapar dele, tanto quanto ele não era capaz de escapar-lhe. A contenda entre eles tinha se iniciado meses atrás, no Salão de Mitral - ou talvez, esta fosse apenas a encarnação atual na continuidade de uma luta maior gerada na alvorada dos tempos - mas, para Drizzt e Entreri, dois meros peões na interminável batalha de princípios, este capítulo da guerra não poderia terminar até que um deles clamasse a vitória.

Drizzt notou um brilho fraco na lateral - não o bruxuleio amarelo de uma tocha, e sim um fluxo prateado constante. Ele se moveu cautelosamente e encontrou uma grade aberta, através da qual o luar penetrava e iluminava os degraus de ferro molhados de uma escada pregada à parede da galeria de esgoto. Drizzt relanceou o olhar rapidamente - depressa demais - e precipitou-se para a escada.

As sombras a sua esquerda explodiram em movimento, e Drizzt vislumbrou o brilho denunciador de uma lâmina bem a tempo de desviar suas costas da linha do golpe. Ele cambaleou para frente, sentindo uma queimação através das omoplatas e depois a umidade de seu sangue escorrendo sob o manto.

Drizzt ignorou a dor, sabendo que a menor hesitação resultaria em morte certa, e virou-se num movimento brusco, jogando as costas contra a parede e empunhando as lâminas curvas das duas cimitarras num giro defensivo a sua frente.

Desta vez Entreri não proferiu nenhum insulto. Ele avançou furiosamente, dando estocadas e cutiladas com seu sabre, sabendo que teria de dar cabo de Drizzt antes que passasse o efeito do choque da emboscada. A violência substituiu a elegância, engolfando o assassino ferido num frenesi de ódio.

Ele pulou sobre Drizzt, prendendo um dos braços do drow sob o seu próprio braço machucado e tentando usar a força bruta para guiar seu sabre até o pescoço do oponente.

Drizzt conseguiu colocar-se a postos com rapidez suficiente para controlar o assalto inicial. Ele submeteu aquele braço à pressão do assassino, concentrando-se unicamente em erguer sua cimitarra livre para bloquear o golpe. O punho de sua arma travou-se mais uma vez com o do sabre de Entreri, imobilizando-o no meio da manobra, a meio caminho entre os combatentes.

Por trás de suas respectivas espadas, Drizzt e Entreri fitaram-se nos olhos com o ódio estampado, suas faces crispadas a centímetros de distância.

— Por quantos crimes eu terei de puni-lo, assassino? — rosnou Drizzt.

Fortalecido por sua própria declaração, Drizzt empurrou o sabre dois centímetros para trás, mudando o ângulo de sua própria lâmina mortífera para baixo, mais ameaçadoramente, na direção de Entreri.

Entreri não respondeu, nem pareceu alarmar-se com a leve alteração no equilíbrio das lâminas. Uma expressão enlouquecida, de regozijo, brilhou seus olhos e seus lábios finos abriram-se num sorriso satírico.

Drizzt sabia que o assassino tinha outro truque na manga. Antes que o drow tivesse sido capaz de deduzir a jogada, Entreri cuspiu um bocado da água imunda do esgoto em seus olhos cor de lavanda.

O som de recrudescimento da luta guiou Bruenor e Cattiebrie pelos túneis. Eles vislumbraram as formas iluminadas pelo luar presas ao embate, no exato momento em que Entreri fazia seu lance sujo.

— Drizzt! — Cattiebrie gritou, sabendo que não conseguiria chegar até ele, nem ao menos preparar seu arco em tempo de deter Entreri.

Bruenor bufou e disparou para frente com um único pensamento em sua mente: Se Entreri tinha matado Drizzt, ele ia cortar aquele cão ao meio!

A ferroada e o choque da água quebraram a concentração de Drizzt e sua força por um milésimo de segundo, mas ele sabia que mesmo esse breve instante era tempo demais contra Ártemis Entreri. Ele jogou a cabeça para o lado, desesperadamente.

Entreri desferiu um golpe descendente violento com o sabre, fazendo um talho na testa de Drizzt e esmagando o polegar do drow entre os punhos torcidos das espadas.

— Te peguei! — ele berrou com voz estridente, mal acreditando na virada súbita dos acontecimentos.

Naquele momento horrível, Drizzt não tinha como discordar daquela observação e o movimento seguinte do drow veio mais por instinto do que como resultado de quaisquer cálculos, e com uma agilidade que surpreendeu até a ele mesmo. No instante de um único, mínimo salto, Drizzt passou rapidamente um dos pés por trás do tornozelo de Entreri e enfiou o outro por baixo dele contra a parede. Deu um empurrão e ao mesmo tempo fez um giro. No chão escorregadio, Entreri não teve chance de se esquivar da rasteira e cambaleou de costas, caindo na água imunda, com Drizzt se esparramando sobre ele.

O peso da queda violenta de Drizzt esmagou a peça transversal de sua cimitarra contra o olho de Entreri. Drizzt recobrou-se da surpresa de sua própria manobra mais depressa do que Entreri e não desperdiçou a oportunidade. Girou sua mão sobre o punho e inverteu o curso da lâmina, desvencilhando-a da de Entreri e girando-a para uma estocada curta para baixo e para trás, empurrando a ponta da cimitarra entre as costelas do assassino.

Com uma satisfação implacável, Drizzt sentiu que ela começava a penetrar. Era a vez de Entreri executar uma manobra forjada pelo desespero. Sem tempo para fazer valer o sabre, o assassino deu um soco direto, que atingiu em cheio o rosto de Drizzt com o botão de sua arma. O nariz de Drizzt se achatou contra sua face, lampejos de cor explodiram diante de seus olhos, e ele se sentiu ser alçado e jogado para o lado antes que sua cimitarra tivesse tempo para concluir o serviço.

Entreri se arrastou para longe do alcance e rastejou para fora da água imunda. Drizzt, também rolou para longe, lutando contra a tontura para ficar de pé.

Quando conseguiu, viu-se cara a cara com Entreri outra vez, e o assassino estava em condições ainda piores do que ele.

Entreri olhou por sobre o ombro do drow, para o túnel, e viu o anão correndo para o ataque e Cattiebrie com seu arco mortal, vindo de encontro na altura de seu rosto. Ele pulou para o lado, sobre os degraus de ferro, e começou a subir em direção à rua.

Cattiebrie seguiu seus passos com um movimento fluido, mantendo os olhos pregados nele. Ninguém, nem mesmo Ártemis Entreri, seria capaz de escapar assim que ela o tivesse sob sua mira.

— Pega ele, garota! — berrou Bruenor.

Drizzt tinha estado tão absorto na luta que nem ao menos notara a chegada de seus amigos. Virou-se depressa e viu Bruenor avançando e Cattiebrie pronta para disparar a flecha.

— Espere! — Drizzt rugiu, num tom de voz que congelou o avanço de Bruenor e fez correr um frio na espinha de Cattiebrie. Os dois olharam embasbacados e boquiabertos para Drizzt.

— Ele é meu! — disse-lhes o drow.

Entreri não parou para pensar em sua boa sorte. Depois que estivesse do lado de fora, nas ruas, as suas ruas, ele encontraria seu santuário.

Sem esperar por qualquer comentário de nenhum de seus dois amigos desalentados, Drizzt ajustou rapidamente a máscara mágica em seu rosto e partiu com a mesma velocidade no encalço do assassino.

A certeza de que qualquer demora de sua parte poderia significar perigo para seus amigos - pois eles haviam saído apressados em busca de uma maneira de reencontrá-lo do lado de fora - incitou Wulfgar à ação. Ele apertou Garra de Palas com força com a mão do braço machucado, obrigando os músculos feridos a responderem a seus comandos.

Então ele pensou em Drizzt, naquela qualidade que seu amigo possuía de sublimar o medo diante das piores perspectivas e substituí-lo pela fúria claramente dirigida.

Desta vez, eram os olhos de Wulfgar que ardiam com um fogo interior. Ele se postou de pernas separadas no meio do corredor, com a respiração áspera emitindo grunhidos baixos e seus músculos se flexionando e relaxando em movimentos rítmicos que os aguçavam para o desempenho perfeito na luta.

A guilda dos ladrões, a casa mais forte de Calimporto, ele pensou.

Um sorriso se espalhou pelo rosto do bárbaro. A dor sumira e a exaustão se dissipara de seus ossos. Seu sorriso transformou-se numa risada sincera quando ele se precipitou adiante.

Hora de lutar.

Ele reparou na rampa ascendente do túnel enquanto corria em frente e sabia que a próxima porta pela qual ele passaria estaria no nível da rua, ou próxima dele. Logo se deparou, não com uma, mas com três portas: uma no final e uma de cada lado do túnel. Wulfgar praticamente não reduziu o passo, concluindo que a direção na qual ele seguia era tão boa quanto qualquer outra, e lançou-se de roldão pela porta do final do corredor, desembocando numa sala da guarda de formato octogonal, completa, com quatro guardas muito surpresos.

— Ei! — reclamou o que estava no meio da sala, quando o imenso punho de Wulfgar o acertou e jogou-o no chão. O bárbaro viu uma outra porta na posição diametralmente oposta àquela pela qual ele entrara, e correu em linha reta para ela, com a esperança de cruzar a sala sem ter de enfrentar uma briga para atrasá-lo.

Um dos guardas, um ladrãozinho insignificante de cabelo escuro, foi mais rápido. Ele dardejou para a porta, inseriu uma chave na fechadura e a trancou. Depois, virou-se de frente para Wulfgar, segurando a chave na frente dele com um sorrizinho malicioso que expunha seus dentes quebrados.

— Chave — ele sussurrou, jogando o objeto para um de seus camaradas.

A mão gigantesca de Wulfgar agarrou-o pela camisa, arrancando um punhado dos pêlos de seu peito, e o ladrãozinho sentiu seus pés abandonarem o chão.

Com um único movimento, Wulfgar jogou-o através da porta.

— Chave — mostrou o bárbaro, pisando sobre a pilha formada pelos cavacos — e o ladrão.

Mas, Wulfgar ainda não tinha nem começado a superar o perigo. O cômodo seguinte era um imenso salão de reunião, com dúzias de câmaras que saíam dele. Gritos de alarma seguiram o bárbaro enquanto ele disparava pelo aposento, e um plano de defesa bem coordenado entrou em ação ao redor dele. Os ladrões humanos, membros originais da guilda de Pûk, correram para as sombras e para a

segurança de seus quartos, pois eles haviam sido dispensados das responsabilidades de lidar com intrusos há mais de um ano - quando Rassiter e seu grupo se juntaram à guilda.

Wulfgar correu para um pequeno lance de escadas e saltou sobre os degraus todos de uma vez, esmagando a porta que havia no topo. Um labirinto de corredores e câmaras abertas surgiu diante dele, um tesouro de obras de arte - estátuas, quadros e tapeçarias - maior do que qualquer coleção que o bárbaro era capaz de imaginar. Mas, Wulfgar não tinha tempo para apreciar obras de arte. Ele viu vultos em seu encalço. Ele os viu nos flancos e reunindo-se ao longo dos corredores à frente para cortar sua passagem. Ele sabia quem eram; ele tinha acabado de visitar seus esgotos.

Ele conhecia o cheiro dos homens-rato.

Entreri plantou os pés com firmeza e estava preparado para Drizzt assim que ele saísse pela grade aberta. Quando a forma do drow começou a assomar na rua, o assassino desfechou um golpe violento com o sabre.

Mas Drizzt, que se equilibrava com perfeição enquanto subia correndo as escadas de ferro, estava com as duas mãos livres. Ele já esperava a manobra de Entreri, por isso tinha cruzado as cimitarras no alto, acima da cabeça. Ele prendeu o sabre de Entreri na cunha formada pelas lâminas e empurrou-o para o lado tornando-o inofensivo.

No momento seguinte, eles estavam se defrontando no meio da rua.

Os primeiros tons da alvorada tingiam o horizonte oriental, a temperatura já começava a subir e a cidade preguiçosa acordava à volta deles.

Entreri investiu com ímpeto e Drizzt rechaçou-o com contra-golpes maliciosos e pura força. O drow não pestanejou; seu semblante fechado exprimia sua determinação inflexível. Ele foi se aproximando metodicamente do assassino, com as duas cimitarras desferindo cutiladas regulares e golpes seguros.

Com o braço esquerdo inutilizado e enxergando apenas um borrão com o olho esquerdo, Entreri sabia que não podia ter esperanças de vencer. Drizzt também viu isso, por isso manteve o ritmo, golpeando uma e outra vez o sabre cada vez mais lento, para exaurir ainda mais a única defesa de Entreri.

Mas, enquanto Drizzt avançava na batalha, sua máscara mágica se soltou novamente e caiu de seu rosto.

Entreri sorriu de modo sarcástico, sabendo que se esquivara da morte

mais uma vez. Ele viu sua escapatória.

— Apanhado por uma mentira? — ele sussurrou maldosamente.

Drizzt entendeu.

— Um drow! — foi o grito esganiçado de Entreri para a multidão de pessoas que ele sabia que estava assistindo à refrega desde as sombras próximas.

— Da Floresta de Mir! Um batedor, o arauto de um exército! Um drow!

A curiosidade atraiu a multidão de seus esconderijos. Até então a batalha havia sido bastante interessante, mas agora o povo da rua quis se aproximar para conferir as alegações de Entreri. Gradualmente, um círculo começou a se formar ao redor dos combatentes e Drizzt e Entreri ouviram o clangor de espadas sendo desembainhadas.

— Adeus, Drizzt Do'Urden — murmurou Entreri sob o tumulto crescente e os gritos de "drow!" se alastrando por toda a área. Drizzt não podia negar a eficiência do expediente do assassino. Relanceou os olhos nervosamente em volta, na expectativa de um ataque pelas costas a qualquer momento.

Entreri conseguiu a distração de que precisava. Quando Drizzt olhou para o lado novamente, ele havia escapado e saído correndo desabaladamente pelo meio da turba gritando:

— Matem o drow! Matem!

Drizzt fez um giro em torno de si com as armas preparadas, enquanto a turba ansiosa se aproximava cautelosamente. Cattiebrie e Bruenor chegaram à rua naquele instante e perceberam imediatamente o que tinha acontecido - e o que estava para acontecer. Bruenor correu para o lado de Drizzt e Cattiebrie assestou uma flecha ao arco.

— Prá trás! — bufou o anão. — A única coisa de ruim que tinha aqui era o sujeito que 'cês acabaram de deixar escapar, seus idiotas!

Um homem se aproximou audaciosamente, abrindo caminho com a lança.

Uma explosão prateada atingiu o cabo da arma, cortando a ponta. Apavorado, o homem deixou a lança quebrada cair no chão e olhou para o lado, onde Cattiebrie já tinha outra flecha assestada.

— Vai embora! — ela rosnou para ele. — Deixa o elfo em paz, se não meu próximo disparo não vai 'tá mirando a tua arma!

O homem recuou e a multidão pareceu perder a coragem para a luta tão depressa quanto a havia encontrado. Afinal de contas, nenhum deles nunca tinha tido vontade de se atracar com um elfo drow, e eles ficaram mais do que satisfeitos em acreditar nas palavras do anão que diziam que aquele não era o mau caráter.

Foi quando uma comoção mais adiante na viela fez todas as cabeças se voltarem. Dois dos guardas disfarçados de mendigos do lado de fora da guilda dos ladrões abriram a porta - por causa dos ruídos de luta - e investiram para dentro, batendo a porta atrás deles com estrépito.

— Wulfgar! — berrou Bruenor, zunindo em direção à guilda. Cattiebrie fez menção de segui-lo, mas virou-se para olhar para Drizzt.

O drow parecia dividido, de um lado olhando para a guilda, e de outro, na direção para onde o assassino correria. Ele tinha abatido Entreri; o homem ferido não seria capaz de resistir.

Como ele podia simplesmente que ele se fosse?

— Seu amigo precisa d'ocê — Cattiebrie lembrou-o — se não pelo Régis, pelo Wulfgar.

Drizzt sacudiu a cabeça repreendendo a si mesmo. Como é que ele podia sequer considerar a possibilidade de abandonar seus amigos naquele momento crítico? Passou correndo por Cattiebrie, seguindo Bruenor rua abaixo.

Acima do Largo dos Trapaceiros, a luz da aurora já havia se infiltrado nos aposentos suntuosos do Paxá Pûk. LaValle caminhou cautelosamente na direção da cortina contígua a seu quarto e a puxou. Até mesmo ele, um mago experiente não se atreveria a se acercar daquele objeto de indescritível malignidade antes do sol se levantar, o Arco de Taros, seu artefato mais poderoso -e mais assustador.

Ele segurou a moldura de ferro e o retirou do pequeno armário. Quando estava montado em seu suporte e roletes, era mais alto do que ele, com seu arco trabalhado grande o suficiente para dar passagem a um homem, a trinta centímetros do chão. Pûk havia comentado que ele se parecia com o arco que seu treinador de felinos usava.

Mas, se um leão qualquer saltasse através do Arco de Taros, ele dificilmente chegaria a salvo do outro lado.

LaValle virou o arco e olhou para ele de frente, examinando a teia de aranha simétrica que preenchia seu interior. Como era frágil a aparência da tecitura. Mas LaValle conhecia bem a força daqueles fios, um poder mágico que transcendia

os próprios planos de existência.

LaValle guardou o acionador do instrumento - um cetro fino encabeçado por uma enorme pérola negra - em seu cinto e rolou o Arco de Taros até o cômodo central daquele andar. Ele desejava ter tido tempo para testar seu plano, pois certamente não queria desapontar seu mestre novamente, mas o sol já se levantara quase completamente no horizonte oriental e Pûk não ficaria nada satisfeito com atrasos.

Ainda vestido em seu camisolão de dormir, Pûk se arrastou até a câmara central, atendendo ao chamado de LaValle. Os olhos do grão-mestre da guilda se iluminaram ao ver o Arco de Taros, que ele, por não ser um mago e não ter a menor idéia dos perigos que um item destes acarretava, considerava como um brinquedo magnífico.

LaValle, segurando o cetro numa mão e a estatueta de ônix de Guenwyvar na outra, postou-se diante do artefato.

— Segure isto — ele disse para Pûk, jogando-lhe a estatueta. — Podemos pegar o gato mais tarde; não vou precisar do animal para a presente tarefa.

Distraidamente, Pûk largou a estatueta dentro de um bolso.

— Eu esquadrinhei os planos de existência — explicou o mago. — Eu sabia que o gato provinha do Plano Astral, mas não tinha certeza de que o halfling ficaria lá - se ele conseguisse encontrar a saída. E, naturalmente, o Plano Astral é muito grande.

— Chega! — ordenou Pûk. — Vamos logo com isso! — O que você tem para me mostrar?

— Apenas isto — respondeu LaValle, balançando o cetro diante do Arco de Taros. A tecitura retiniu ao receber a energia e se acendeu em minúsculos lampejos de raios.

Gradualmente, a luz foi ficando mais estável, preenchendo a área entre os fios, e a imagem da tecitura desapareceu dando lugar a um fundo azul enevoado.

LaValle disse uma palavra de comando e o arco fechou o foco em um acinzentado brilhante, bem iluminado, uma cena no Plano Astral. Lá estava Régis sentado, confortavelmente recostado contra a imagem delineada de uma árvore, um esboço iluminado de um carvalho, com as mãos por trás da cabeça e os pés cruzados a sua frente.

Pûk sacudiu a estupefação de sua cabeça.

— Pegue-o! — ele tossiu. — Como podemos pegá-lo?

Antes que LaValle pudesse responder, a porta se abriu num repelão e Rassiter cambaleou para dentro do aposento.

— Luta, Pûk —, ele ofegou, sem fôlego — nos andares inferiores. Um bárbaro gigantesco.

— Você me prometeu que cuidaria disso — Pûk rosnou para ele. — Os amigos do assassino... — começou Rassiter, mas Pûk não tinha tempo para explicações. Não agora.

— Feche a porta — ele disse para Rassiter.

Rassiter calou-se e fez o que lhe mandaram. Pûk já ia ficar zangado o suficiente com ele, quando souber do desastre nos esgotos - não havia necessidade de piorar as coisas.

O chefe da guilda voltou-se para LaValle, e desta vez não fez perguntas: — Pegue-o!

LaValle entoou um cântico em voz baixa e balançou o cetro diante do Arco de Taros novamente. Depois enfiou a mão através da cortina vítrea que separava os planos e agarrou os cabelos do halfling adormecido.

— Guenwyvar! — Régis conseguiu berrar, mas nesse momento LaValle puxou-o através do portal e ele caiu no chão e rolou até parar aos pés do Paxá Pûk.

— Aãn... Olá — ele balbuciou, erguendo os olhos para Pûk de forma apologética. — Podemos conversar sobre o assunto?

Pûk chutou as costelas de Régis com força e espetou a ponta de sua bengala no peito dele.

— Você vai implorar pela morte mil vezes antes de eu libertá-lo deste mundo — prometeu o grão-mestre.

Régis não duvidou de nenhuma daquelas palavras.

21 UM LUGAR ONDE NENHUM SOL BRILHA

Wulfgar fintou e se esquivou, deslizando por entre as fileiras de estátuas e por trás das pesadas tapeçarias enquanto avançava. Mas havia homens-rato demais fechando o cerco a sua volta para que ele pudesse ter esperança de escapar.

Passou por um corredor e viu três homens-rato correndo em sua direção. Fingindo estar apavorado, o bárbaro disparou por trás da abertura e, então, estacou e colocou as costas contra o canto. Quando os homens-rato entraram correndo na sala, Wulfgar os esmagou com dois golpes rápidos de Garra de Palas.

Depois disso, ele refez seus passos para voltar à passagem, esperando com isso confundir o restante de seus perseguidores.

Entrou em uma sala espaçosa com fileiras de cadeiras e teto alto - uma área de espetáculos, um palco - para as apresentações exclusivas para Pûk de trupes de artistas. Havia um imenso candelabro com milhares de velas ardendo em seus castiçais no teto no centro da sala e pilastras de mármore, primorosamente entalhadas com as feições de heróis famosos e monstros exóticos, alinhadas com as paredes. Desta vez, também, Wulfgar não tinha tempo para apreciar a decoração.

Ele só atentou para um detalhe da câmara: um pequeno lance de escadas em um dos lados que conduzia a um balcão.

Os homens-rato precipitaram-se pelas inúmeras entradas da sala. Wulfgar olhou para trás por cima do ombro, na direção da passagem, mas esta, também, estava bloqueada. Deu de ombros e subiu as escadas correndo, concluindo que aquela rota pelo menos lhe daria a chance de combater seus atacantes em fila, e não em grupo.

Dois homens-rato subiram correndo logo atrás dele, mas quando Wulfgar chegou ao fim do lance de escadas e se virou para enfrentá-los, eles se deram sua desvantagem. Mesmo que estivessem todos no mesmo nível, o bárbaro os superaria, e muito, em altura. Agora, três degraus acima, os joelhos de Wulfgar estavam no nível dos olhos deles.

Mas os homens-rato concluíram que não era uma posição tão ruim para uma ofensiva; eles poderiam espetar as pernas desprotegidas do bárbaro. Mas quando Garra de Palas desceu naquele arco impressionante, nenhum dos homens-rato tinha a menor possibilidade de reduzir sua velocidade. E, nas escadas, eles não dispunham de muito espaço para sair do caminho.

O martelo de combate caiu sobre o crânio de um dos homens-rato com estrépito e força suficiente para quebrar-lhe os tornozelos, e o outro, empalidecendo sob a pelagem marrom, pulou para fora da escadaria por cima do corrimão.

Wulfgar quase riu alto. Mas então, viu as lanças sendo apontadas para ele.

Correu para dentro do balcão em busca da cobertura que a balaustrada e as cadeiras poderiam proporcionar, e com a esperança de encontrar outra saída. Os homens-rato inundaram a escadaria em perseguição.

Wulfgar não encontrou outras portas. Sacudiu a cabeça, percebendo que estava acuado e colocou Garra de Palas em posição.

O que foi mesmo que Drizzt lhe dissera sobre a sorte? Que um verdadeiro guerreiro sempre parece encontrar a rota certa - o único caminho desimpedido, e que os observadores incautos poderiam considerar isto sorte?

Desta vez Wulfgar riu alto. Ele já matara um dragão uma vez, desalojando a estalactite de gelo que pendia sobre o lombo da fera. Perguntou-se o que um imenso candelabro com milhares de velas acesas faria a uma sala cheia de homens-rato.

— Tempus! — rugiu o bárbaro para seu deus da guerra, em busca de um certo grau de sorte inspirada pela divindade para ajudá-lo em seu propósito - afinal de contas, Drizzt não sabia de tudo! Ele arremessou Garra de Palas com toda sua força e disparou numa corrida implacável atrás do martelo de combate.

Garra de Palas rodopiou pela sala com a mesma precisão de todos os arremessos que Wulfgar já fizera, e explodiu entre os suportes do candelabro, trazendo abaixo um bom pedaço do teto junto. Os homens-rato correram atarantados e se jogaram para os lados, tentando sair do caminho enquanto a gigantesca bola de cristal e chamas se espatifava contra o chão.

Bruenor rosnou e ergueu o machado acima da cabeça, com a intenção de pôr abaixo a porta da sede da guilda, mas justo quando o anão dava os últimos passos de sua carga impetuosa, uma flecha silvou por cima de seu ombro, queimando um buraco em volta do ferrolho, e a porta se abriu para dentro.

Incapaz de reduzir a velocidade, Bruenor entrou de roldão pela abertura e rolou escada abaixo, dando cambalhotas e arrastando dois guardas atônitos com ele.

Atordoado, Bruenor ficou de joelhos e olhou para o alto da escada, onde

viu Drizzt descendo os degraus de cinco em cinco e Cattiebrie que acabava de surgir no topo para segui-lo.

— Droga, garota! — esbravejou o anão. — Já te falei prá me avisar quando cê for fazer isso!

— Não temos tempo — interrompeu Drizzt. Ele saltou os últimos sete degraus - e por cima do anão ajoelhado - para interceptar dois homens-rato que avançavam contra as costas de Bruenor.

Bruenor apanhou o elmo e o ajeitou de volta no lugar, depois virou-se para participar da diversão, mas os homens-rato já estavam mortos antes que o anão tivesse tido tempo de ficar em pé, e Drizzt já estava correndo na direção dos ruídos de uma batalha maior no interior do complexo. Bruenor estendeu o braço para Cattiebrie quando ela passou, para poder aproveitar a velocidade dela na perseguição.

As enormes pernas de Wulfgar levaram-no sem dificuldade por cima da confusão do candelabro, e ele encolheu a cabeça sob os braços ao cair no meio de um grupo de homens-rato, derrubando-os para todos os lados.

Atordoado, mas ainda suficientemente lúcido para determinar sua direção, Wulfgar arremeteu por uma porta e cambaleou para dentro de outra câmara espaçosa. Uma porta aberta, que conduzia a outro labirinto de câmaras e corredores, assomava a sua frente.

Mas Wulfgar não ia conseguir chegar até lá com uma vintena de homens-rato bloqueando seu caminho. Deslizou para o lado da sala e ficou de costas contra a parede.

Pensando que ele estivesse desarmado, os homens-rato precipitaram-se em sua direção, guinchando de alegria. Então Garra de Palas retornou magicamente para suas mãos, e ele despachou os dois primeiros para longe. Wulfgar olhou em volta, procurando por outra dose de sorte.

Desta vez, nada.

Homens-rato chiavam para ele de todos os lados, mordiscando com suas presas devastadoras. Eles não precisavam que Rassiter lhes explicasse o poder que um gigante - um homem-rato gigante - representaria para a guilda.

Cada vez que uma mordida errava o alvo por milímetros, o bárbaro sentia-se subitamente nu em sua túnica sem mangas. Wulfgar já ouvira histórias suficientes sobre essas criaturas, para compreender as pavorosas implicações da

mordida de um licanthropo, e ele lutou com cada gota de força que conseguiu reunir.

Mesmo com a adrenalina abastecendo seu terror, o homenzarrão já tinha passado a metade da noite batalhando e sofrido vários ferimentos, principalmente o talho provocado pela hidra em seu braço, que voltara a se abrir quando ele saltou do balcão. Seus golpes estavam começando a ficar mais lentos.

Em condições normais, Wulfgar teria lutado até o fim com uma canção nos lábios enquanto aumentava a pilha de inimigos mortos a seus pés, e sorriria com a certeza de ter morrido como um verdadeiro guerreiro. Mas agora, sabendo que sua situação era desesperadora e tinha implicações muito piores do que a morte, ele esquadrihava a sala em busca de um método infalível para se matar.

Escapar era impossível. A vitória mais ainda. O único pensamento e único desejo de Wulfgar nesse momento era o de ser poupado da angústia e da indignidade da licanthropia.

Foi quando Drizzt entrou na sala.

Ele entrou pela retaguarda das fileiras de homens-rato como um tornado avassalador passando por um vilarejo despreparado. Em questão de segundos, suas cimitarras reluziam num tom vermelho-sangue e tufos de pêlos esvoaçavam pela sala. Os poucos homens-rato que estavam em seu caminho e que conseguiam escapar, colocavam suas caudas entre eles e o drow mortífero e fugiam da sala.

Um homem-rato virou-se e ergueu a espada para aparar o golpe, mas Drizzt decepou seu braço na altura do cotovelo e enfiou a segunda lâmina no peito do animal. Logo o drow estava ao lado de seu gigantesco amigo e sua aparição renovou a coragem e a força de Wulfgar. Ele urrou de contentamento, acertando um atacante com Garra de Palas bem no meio do peito e mandando o bicho ignóbil direto através de uma parede. O homem-rato caiu de costas, bem morto, na outra sala, mas suas pernas, presas pelos joelhos na mais nova janela do aposento, estrebuchavam grotescamente bem à vista de seus camaradas.

Os homens-rato se entreolharam nervosamente, em busca de apoio mútuo, e avançaram hesitantes contra os dois guerreiros.

Se o moral deles já estava afundando, ele acabou de se esvaír quando o anão investiu estrondosamente pela sala adentro, precedido por uma saraivada de flechas prateadas que atingiam os ratos com precisão inequívoca. Para os homens-rato, era uma repetição da cena nos esgotos, onde eles haviam perdido mais de duas dúzias de seus companheiros, pouco tempo antes naquela mesma noite. Eles não tinham coragem de enfrentar os quatro amigos unidos, por isso os que conseguiam

fugir, fugiam.

Os que permaneceram tinham de fazer uma escolha difícil: martelo, machado, espada ou flecha.

Pûk recostou-se em sua grande cadeira, assistindo à destruição através de uma imagem no Arco de Taros. O grão-mestre não se afligiu ao ver os homens-rato morrendo - umas quantas mordidas bem aplicadas lá fora nas ruas seriam o suficiente para refazer o estoque daquelas coisas ignóbeis - mas Pûk sabia que os heróis que abriam caminho dentro de sua guilda acabariam por chegar até ele.

Régis, pendurado acima do chão por um dos eunucos descomunais que o segurava pelos fundilhos das calças, também assistia. O simples fato de ver Bruenor, que Régis julgava morto no Salão de Mitral, trouxe lágrimas aos olhos do halfling. E a idéia de que seus amigos mais queridos tivessem atravessado toda a extensão dos Reinos para vir resgatá-lo e agora lutavam para salvá-lo, com uma força e uma determinação que ele jamais testemunhara, o oprimia. Todos eles ostentavam ferimentos, sobretudo Cattiebrie e Drizzt, mas todos ignoravam a dor enquanto atacavam com violência a milícia de Pûk. Vendo-os abater os adversários com cada golpe e estocada, Régis tinha poucas dúvidas de que eles venceriam a parada e chegariam até ele.

O halfling olhou então para LaValle, parado em pé ao lado do Arco de Taros, despreocupado, com os braços cruzados sobre o peito, dando batidinhas no ombro com o cetro de ponta de pérola.

— Seus seguidores não estão se saindo muito bem, Rassiter — observou o grão-mestre da guilda. — Dá até para ver a covardia deles.

Rassiter agitou-se inquieto, trocando o peso do corpo de um pé para o outro.

— Por acaso você não é capaz de manter sua parte no nosso trato? Minha guilda se defronta com inimigos poderosos esta noite — Rassiter gaguejou. — Eles... nós não fomos capazes... a luta ainda não está perdida!

Talvez você devesse se encarregar pessoalmente de garantir que seus ratos consigam melhor resultado — Pûk disse, calmamente, mas Rassiter não deixou de perceber o tom de comando - de ameaça - em sua voz. Fez uma reverência profunda e saiu apressado da câmara, batendo a porta atrás de si.

Mas nem o imperioso grão-mestre da guilda podia responsabilizar unicamente os homens-rato pelo desastre que se desenrolava.

— Magnífico — ele murmurou quando Drizzt desferiu duas estocadas simultâneas e cortou ao meio os dois homens-rato com contragolpes individuais e, ao mesmo tempo misticamente entrançados. — Jamais vi tanta elegância no manejo das espadas. — Ele fez uma pausa para considerar aquela afirmativa. — Talvez uma vez!

Surpreso diante daquela revelação, Pûk olhou para LaValle, que meneou a cabeça em anuência.

— Entreri — LaValle concluiu. — A semelhança é inequívoca. Agora nós sabemos porque o assassino persuadiu este grupo a vir para o sul.

— Para enfrentar o drow? — disse Pûk pensativo. — Finalmente um desafio digno para o homem sem par?

— Assim parece.

— Mas, então, onde ele está? Por que ele não deu o ar de sua graça?

— Talvez já o tenha feito — respondeu LaValle sério.

Pûk meditou longamente sobre aquelas palavras; elas eram por demais inconcebíveis para que ele acreditasse nelas.

— Entreri abatido? — Ele ofegou. — Entreri morto?

As palavras soaram como música suave aos ouvidos de Régis, que assistira à rivalidade entre Drizzt e o assassino com horror desde os primeiros lances. Todo o tempo, Régis suspeitara que esses dois se enfrentariam num duelo ao qual somente um poderia sobreviver. E todo o tempo o halfling temera por seu amigo drow.

A idéia de Entreri morto trouxe uma nova perspectiva para a batalha que se desenrolava diante do Paxá Pûk. De repente, ele passava a precisar de Rassiter e seus cooptados novamente; de repente, a carnificina que ele assistia pelo Arco de Taros representava um impacto mais direto sobre o poder imediato de sua guilda.

Ele deu um pulo da cadeira e caminhou lentamente até o instrumento maligno.

— Precisamos acabar com isso — ele rosnou para LaValle. — Mande-os para um lugar tenebroso!

O mago sorriu maliciosamente e se afastou para pegar um livro enorme, com uma capa de couro preta. Com o livro aberto na página marcada, LaValle

encaminhou-se para o Arco de Taros e começou a entoar os cânticos iniciais de um encantamento ameaçador.

Bruenor foi o primeiro a sair da sala em busca de uma rota provável até Régis — e de mais homens-rato para retalhar. Ele se precipitou por um corredor curto e chutou uma porta, atrás da qual encontrou, não homens-rato, e sim dois ladrões humanos apanhados de surpresa. Atendo-se a um certo grau de clemência em seu coração endurecido pela batalha — afinal, ele era o invasor — Bruenor segurou a mão do machado e usou o escudo para dar um encontrão nos dois bandidos e jogá-los no chão. Depois ele correu de volta para o corredor, onde se juntou ao resto de seus amigos.

— Atenção à tua direita! — alertou Cattiebrie com um grito, notando movimentação por trás de uma tapeçaria próxima ao início da fila, ao lado de Wulfgar. O bárbaro trouxe a pesada tapeçaria abaixo com um único puxão, revelando um homenzinho, pouco maior que um halfling, agachado e posicionado para o bote. Ao ser exposto, o ladrãozinho perdeu rapidamente a coragem de lutar e simplesmente deu de ombros à guisa de desculpas, no momento em que Wulfgar deu um safanão em sua insignificante adaga, jogando-a longe.

Wulfgar agarrou-o pela nuca, içando o homenzinho no ar e encostando seu nariz no do ladrão.

— De que tipo você é? — Wulfgar perguntou com uma carranca. — Homem ou rato?

— Rato não! — o ladrão aterrorizado berrou com voz estridente e cuspiu no chão para enfatizar. — Rato não!

— Régis? — perguntou Wulfgar. — Sabe onde ele está?

O ladrão assentiu animadamente.

— Onde podemos encontrar o Régis? — vociferou Wulfgar, drenando o sangue do rosto do ladrão com seu urro.

— Lá em cima — balbuciou o homenzinho. — Nos aposentos de Pûk. No último andar.

Agindo unicamente por instinto de sobrevivência, e sem nenhuma intenção de fazer outra coisa que não fosse escapar ao monstruoso bárbaro, o ladrão deslizou uma das mãos até uma adaga escondida na parte de trás de seu cinturão.

Péssima idéia.

Drizzt bateu uma cimitarra contra o braço do ladrão, indicando o movimento para Wulfgar.

Wulfgar usou o homenzinho para abrir a porta seguinte.

A caçada recomeçara. Homens-rato entravam e saíam correndo das sombras que cercavam os quatro companheiros, mas poucos paravam para enfrentá-los. Aqueles que o faziam, acabavam cruzando seu caminho mais por acidente do que intencionalmente!

Mais portas foram destruídas e mais salas foram esvaziadas e, poucos minutos depois, eles avistaram uma escadaria. Largo e luxuosamente atapetado, com balaustradas entalhadas de carvalho reluzente, aquele só podia ser o acesso aos aposentos do Paxá Pûk.

Bruenor urrou de alegria e investiu. Wulfgar e Cattiebrie seguiram-no animados. Drizzt hesitou e olhou em volta, subitamente atemorizado.

Os elfos drow são criaturas mágicas por natureza, e Drizzt sentiu um formigamento estranho e perigoso, os primeiros passos de uma mágica dirigida contra ele. Ele viu as paredes e o chão a sua volta oscilarem de repente, como se de algum modo eles tivessem ficado menos tangíveis.

Então ele compreendeu. Ele já viajara pelos Planos antes, acompanhado de Guenwyvar, seu gato mágico, e agora ele sabia que alguém, ou alguma coisa, estava arrebatando-o de seu lugar no Plano Material Primário. Ele olhou para frente e viu que Bruenor e os outros também estavam confusos.

— Dêem as mãos! — o drow gritou, apressando-se para se aproximar de seus amigos antes que o feitiço os banisse dali.

Num estado de terror impotente, Régis viu seus amigos se agruparem desordenadamente. Em seguida, a cena no Arco de Taros mudou dos andares inferiores da sede da guilda para um lugar mais sombrio, um lugar de sombras e fumos, de carniçais e demônios.

Um lugar onde nenhum sol brilhava.

— Não! — gritou o halfling em desespero, percebendo o intuito do mago. LaValle não lhe deu atenção e Pûk apenas riu em silêncio. Segundos mais tarde, Régis viu novamente a azáfama de seus amigos, mas desta vez na fumaça turbilhonante do plano das sombras.

Pûk debruçou-se pesadamente sobre sua bengala e riu.

— Como eu adoro frustrar esperanças! — disse para seu mago. — Mais uma vez você provou seu valor inestimável para mim, meu precioso LaValle!

Régis assistiu enquanto seus amigos se viraram, costas com costas, numa tentativa de defesa digna de pena. Formas sombrias já se precipitavam ou pairavam sobre eles - seres de um poder imenso e muita perversidade.

Régis abaixou os olhos, incapaz de continuar assistindo.

— Oh, não desvie os olhos, ladrãozinho — riu Pûk. — Assista à morte deles e se alegre por eles, pois eu lhe garanto que a dor que eles está prestes a sentir não se compara aos tormentos que planejei para você.

Régis, odiando ao homem e odiando a si mesmo por colocar seus amigos em tal apuro, lançou um olhar de repulsa para Pûk. Eles tinham vindo em seu auxílio. Eles tinham atravessado o mundo por ele. Eles tinham combatido Ártemis Entreri e uma horda de homens-rato, e provavelmente muitos outros adversários. Tudo aquilo eles haviam feito por ele.

— Maldito seja! — Régis disse com violência, deixando subitamente de sentir qualquer medo. Balançou o corpo e mordeu o eunuco na parte interna da coxa. O gigante gritou de dor e afrouxou a mão, derrubando Régis no chão.

O halfling já caiu no chão correndo. Passou na frente de Pûk, chutou a bengala na qual o grão-mestre da guilda se apoiava, ao mesmo tempo em que enfiava a mão dentro do bolso de Pûk para recuperar uma certa estatueta. Em seguida, avançou na direção de LaValle.

O mago tivera mais tempo para reagir e já estava começando a executar uma magia rápida quando Régis o alcançou. Mas o halfling provou ser mais rápido. Ele deu um salto, enfiou dois dedos nos olhos de LaValle, o que interrompeu a magia e fez o mago cambalear para trás.

Enquanto LaValle lutava para manter o equilíbrio, Régis arrancou dele o cetro de ponta de pérola e correu para a frente do Arco de Taros. Olhou ao redor da sala uma última vez, perguntando-se se haveria um meio mais fácil.

Pûk dominava o campo de visão. Com o rosto vermelho injetado de sangue e crispado numa carranca, o grão-mestre se recuperara do ataque e agora rodopiava sua bengala como uma arma, que Régis sabia, por experiência própria, ser mortal.

— Por favor me dá essa chance — murmurou Régis numa prece para qualquer que fosse o deus que pudesse estar ouvindo. Ele apertou os dentes e

abaixou a cabeça, jogando-se para a frente e deixando que o cetro o guiasse para dentro do Arco de Taros.

22 O PRECIPÍCIO

Fumaça, emanava diretamente do chão que eles pisavam, e deslizava de modo lúgubre ao redor de seus pés. Pelo ângulo em que ela rolava e o modo como ela caía, a uns quarenta ou cinquenta centímetros de distância deles dos dois lados, para em seguida tornar a subir formando uma outra nuvem, os amigos chegaram à conclusão que estavam sobre uma saliência estreita, uma ponte sobre algum precipício infinito.

Pontes semelhantes àquelas, nenhuma delas com mais do que um metro de largura, se entrecruzavam acima e abaixo deles e, pelo que eles podiam ver, aquelas eram as únicas passagens em todo aquele plano dimensional. Não havia nenhum pedaço de terra sólida visível em nenhuma direção, somente aquelas pontes sinuosas e espiraladas. Os movimentos dos quatro amigos eram lentos, como num sonho, lutando contra o peso da atmosfera. O lugar em si, um mundo opaco e opressivo, repleto de odores repugnantes e gritos angustiados, exsudava maldade. Monstros abomináveis e disformes, arremetiam sobre suas cabeças e ao redor do vazio obscuro, soltando guinchos de júbilo pelo surgimento inesperado de petiscos tão apetitosos. Os quatro amigos, tão indômitos contra os perigos de seu próprio mundo, sentiam-se sem coragem.

— Os Nove Infernos? — sussurrou Cattiebrie em voz baixa, temendo que suas palavras pudessem romper a inatividade temporária das hostes que se agrupavam nas sombras perenes.

— Hades — sugeriu Drizzt, mais versado nos planos conhecidos. — O Domínio do Caos.

Embora ele estivesse bem ao lado de seus amigos, suas palavras soaram tão distantes quanto as de Cattiebrie.

Bruenor começou a resmungar uma resposta cortante, mas sua voz esmoreceu quando ele olhou para Cattiebrie e Wulfgar, seus filhos, ou pelo menos era assim que ele os considerava. Não havia nada que ele pudesse fazer nesse momento para ajudá-los.

Wulfgar olhou para Drizzt em busca de respostas.

— Como a gente pode escapar daqui? — ele perguntou rudemente. — Existe alguma porta? Uma janela para voltarmos para o nosso mundo?

Drizzt balançou a cabeça. Ele queria poder devolver-lhes a confiança,

manter seus espíritos elevados em face do perigo. Mas, desta vez, o drow não tinha respostas para eles. Ele não conseguia enxergar uma saída, uma esperança.

Uma criatura com asas de morcego, corpo de cão, mas com um rosto grotesca e inequivocamente humano mergulhou sobre Wulfgar, alinhando uma garra asquerosa com o ombro do bárbaro.

— Se abaixa! — Cattiebrie gritou para Wulfgar no último instante. O bárbaro não questionou a ordem. Caiu de bruços e a criatura errou o alvo. Ela deu uma guinada e flutuou no ar por um milésimo de segundo enquanto fazia uma curva fechada e arremeteu novamente, faminta por carne viva.

Desta vez Cattiebrie estava pronta para ela e, quando ela se aproximou do grupo, Cattiebrie disparou uma flecha. A seta se dirigiu lentamente para o monstro, deixando uma trilha cinzenta opaca à sua passagem, em lugar do costureiro brilho prateado. Apesar disso, a seta mágica atingiu o alvo com a força habitual, abrindo um buraco na pele de cão e desequilibrando o voo do monstro. Ele passou rodopiando justo acima deles, tentando se endireitar, mas Bruenor deu-lhe uma machadada, derrubando-o numa queda em espiral para dentro da escuridão abaixo deles.

Os amigos mal tiveram tempo de se alegrar com a vitória. Uma centena de feras similares voava para dentro e para fora de seu campo de visão acima, abaixo e pelos lados, muitas delas dez vezes maiores do que aquela que Bruenor e Cattiebrie tinham abatido.

— A gente num pode continuar aqui — resmungou Bruenor. — Prá onde a gente vai, elfo?

Drizzt teria ficado perfeitamente satisfeito se eles ficassem exatamente onde estavam, mas sabia que marchar para algum outro lugar iria reconfortar seus camaradas e dar-lhes pelo menos alguma sensação de que estavam fazendo progressos na solução de seu dilema. Somente o drow compreendia a extensão do horror que eles defrontavam. Somente Drizzt sabia que, para onde quer que eles fossem naquela dimensão obscura, a situação seria exatamente a mesma: sem saída.

— Por aqui — ele disse após um momento de contemplação simulada. — Se houver uma porta, pressinto que ela estará neste caminho. — Deu um passo pela ponte estreita, mas parou abruptamente quando a fumaça se elevou e rodopiou logo adiante.

Em seguida, a coisa se ergueu diante dele.

Ela tinha uma forma humanóide, era alta e esguia, tinha uma cabeça

bulbosa, batracóide, e mãos longas com três dedos que terminavam em garras. Mais alta até do que Wulfgar, ela assomou sobre Drizzt.

— Caos, elfo negro? — ciciou, numa voz remota e gutural. — Hades?

Corisco brilhou impaciente na mão de Drizzt, mas sua outra lâmina, aquela que fora forjada com a magia do gelo, quase saltou sobre o monstro.

— Você faz erro — coaxou a criatura. Bruenor apressou-se para o lado de Drizzt.

— Vê se se afasta, seu demônio — ele rosnou.

— Demônio não — disse Drizzt, entendendo as referências da criatura e recordando melhor as muitas lições que lhe haviam sido ensinadas sobre os Planos durante os anos em que vivera na cidade dos drows. — Demodand.

Bruenor ergueu um olhar indagador para ele.

— E não é Hades — Drizzt explicou. — Tarterus.

— Bom, elfo negro — coaxou o demodand. — Conhecedora dos planos interiores é a sua gente.

— Então você conhece os poderes do meu povo —, Drizzt blefou — e você sabe como nós retribuímos até mesmo aos lordes-demônio que se interpõem em nosso caminho.

O demodand riu, se é que aquilo era uma risada, pois soou mais como o último gorgolejo de um homem se afogando.

— Elfo morto vingança não tem. Longe você está de casa! — Ele esticou uma mão preguiçosa na direção de Drizzt.

Bruenor correu para perto do amigo.

— Moradin! — ele gritou, e atacou o demodand violentamente com seu machado de mitral. Mas, o demodand era mais rápido do que o anão esperava e se esquivou do golpe com facilidade, contra-atacando com uma cacetada com o braço que mandou Bruenor escorregando de cara no chão ao longo da ponte.

O demodand estendeu suas garras iníquas para alcançar o anão que passava.

Corisco cortou-lhe a mão ao meio antes que ela sequer chegasse até Bruenor.

O demodand voltou-se para Drizzt surpreso.

— Machucou-me você, elfo negro —, ele coaxou, embora não houvesse o menor sinal de dor em sua voz — mas melhor terá de fazer!

Ele dardejou a mão ferida na direção de Drizzt e, quando o drow se esquivou por puro reflexo, o demodand esticou a segunda mão para terminar o serviço da primeira, cortando um talho triplo no ombro do anão estatelado.

— Maldito seja! — urrou Bruenor, pondo-se de joelhos. — Sua coisa imunda, coberta de gosma... — ele resmungou, desferindo outro ataque malogrado.

Cattiebrie se remexia e se agachava por trás de Drizzt, tentando encontrar uma posição para um disparo certo com Taulmaril. Wulfgar, a postos, estava em pé ao lado dela, pois não havia espaço suficiente na ponte para que ele fosse para o lado de Drizzt.

Drizzt moveu-se morosamente, suas cimitarras entrelaçando-se desajeitadamente numa seqüência irregular. Talvez fosse devido ao cansaço de uma longa noite de lutas, ou ao peso incomum do ar naquele plano, mas Cattiebrie, que observava com curiosidade, jamais vira o drow realizar movimentos tão desanimados.

Ainda de joelhos mais adiante na ponte, Bruenor atacava mais com frustração do que com seu habitual anseio por batalha.

Cattiebrie compreendeu o que se passava. Não era o cansaço, nem a atmosfera pesada. A desesperança se abatera sobre os companheiros.

Olhou para Wulfgar, para lhe pedir que interviesse, mas a figura do bárbaro ao seu lado não a reconfortou. Seu braço ferido pendia flacidamente ao longo do corpo, e a pesada cabeça de Garra de Palas estava mergulhada por baixo dos torvelinhos de fumaça a seus pés. Quantas outras batalhas ele seria capaz de lutar? Quantos desses demondands ignóbeis ele conseguiria derrotar antes de encontrar seu próprio fim? E que benefício traria uma vitória em uma dimensão de batalhas infundáveis?, ela se perguntou.

Drizzt sentia o desespero com mais intensidade. Em todas as provas pelas quais passara ao longo de sua vida difícil, o drow sempre mantivera a fé na justiça suprema. Ele sempre acreditara, embora jamais se atrevesse a admitir, que sua fé obstinada em seus preciosos princípios lhe traria a recompensa que ele merecia. Mas agora era o fim, uma luta que só poderia acabar em morte, em que uma vitória trazia apenas mais conflito.

— Danem-se vocês! — gritou Cattiebrie. Ela não estava com o alvo na mira, mas disparou assim mesmo. Sua flecha rasgou uma linha de sangue no braço de Drizzt, mas depois explodiu direto no demodand, jogando-o para trás e dando a Bruenor uma chance de se arrastar de volta para o lado de Drizzt.

— 'Cês já desistiram da luta, é? — ralhou com eles.

— Calma, garota — respondeu Bruenor de modo lúgubre, enquanto golpeava o demodand na altura dos joelhos. A criatura saltou agilmente sobre a lamina e iniciou outro ataque, o qual Drizzt desviou.

— Calma você, Bruenor Martelo de Batalha! — berrou Cattiebrie. — 'Cê tem o atrevimento de se proclamar rei do teu clã. Rá! Garumn deve de estar se revirando na tumba te vendo lutar desse jeito!

Bruenor lançou um olhar enfurecido para Cattiebrie, mas o nó em sua garganta o sufocava e impedia que ele desse uma resposta à altura.

Drizzt tentou sorrir. Ele sabia o quê a jovem, aquela magnífica jovem, estava tentando fazer. Seus olhos cor de lavanda se iluminaram com o fogo interior.

— Fique com Wulfgar — ele disse para Bruenor. — Proteja nossa retaguarda e vigie os ataques de cima.

Drizzt encarou o demodand que tinha percebido sua súbita mudança de comportamento.

— Venha, farastu — disse o drow serenamente, lembrando-se do nome que se dava àquele tipo de criatura em particular. — Farastu —, ele troçou — o tipo mais insignificante de demodand. Venha e sinta o fio da lâmina de um drow.

Bruenor se afastou de Drizzt quase rindo. Parte dele queria dizer: "De que adianta?", mas uma parte maior, o lado dele que Cattiebrie despertara com suas referências mordazes à história da qual se orgulhava, tinha uma mensagem diferente.

— Venham e lutem, então — vociferou para as sombras do precipício infinito. — A gente tem de sobra pro mundo inteiro d'ocês.

Em questão de segundos, Drizzt estava totalmente no controle da situação. Seus movimentos continuavam mais vagarosos devido à atmosfera pesada daquele plano, mas nem por isso eram menos magníficos. Ele fintou e deu cutiladas, retalhou e aparou com harmonia, neutralizando cada movimento demodand fazia.

Instintivamente, Wulfgar e Bruenor começaram a ajudá-lo, mas logo

pararam para assistir ao espetáculo.

Cattiebrie voltou o olhar para fora, disparando uma flecha toda vez que alguma forma ignóbil aparecia voando de dentro da fumaça que pairava ao redor deles. Ela fez uma pontaria rápida contra um corpo que caía da escuridão acima.

Ela desviou Taulmaril no último instante, completamente em choque.

— Régis! — ela gritou.

O halfling finalizou sua queda a meia velocidade com um chape suave, no meio da fumaça de uma segunda ponte a uns dez metros de distância dos amigos. Pôs-se de pé e lutou para se equilibrar, vencendo uma onda de tontura e desorientação.

— Régis! — Cattiebrie gritou outra vez. — Como é que cê chegou até aqui?

— Eu vi vocês naquele arco pavoroso — explicou o halfling. — Achei que vocês poderiam estar precisando da minha ajuda.

— Bah! Aposto que cê foi jogado aqui também, Ronca-bucho! — replicou Bruenor.

— É bom te ver também —, devolveu Régis — mas desta vez você está enganado. Eu vim por vontade própria. — Ele ergueu o cetro de ponta de pérola para que todos o vissem. — Vim trazer isso aqui prá vocês.

Na verdade, Bruenor tinha ficado muito feliz em ver seu amigo, mesmo antes de ele ter refutado suas suspeitas. Admitiu seu erro fazendo uma reverência para Régis, tão profunda que a barba ruiva afundou no meio dos torvelinhos de fumaça.

Outro demodand apareceu, desta vez no meio do caminho, na mesma ponte onde Régis estava. O halfling mostrou o cetro para os amigos outra vez.

— Agarrem! — ele implorou, preparando-se para arremessar. — Isto aqui é sua única chance de escapar deste lugar!

Ele reuniu todas as suas energias - sabia que só teriam uma chance - e arremessou o cetro com o máximo de força de que foi capaz. O cetro girou sobre si mesmo, com uma lentidão desesperadora em sua jornada na direção dos três pares de mãos estendidas.

Mas ele não conseguiu abrir caminho rápido o suficiente em meio à atmosfera pesada, e perdeu velocidade um pouco antes de chegar à ponte.

— Não! — gritou Bruenor, vendo suas esperanças caírem fumaça abaixo.

Cattiebrie resmungou inconformada, desafivelando seu cinturão apertado e soltando Taulmaril num único movimento.

E mergulhou atrás do cetro.

Bruenor caiu de bruços desesperadamente para agarrá-la pelo tornozelo, mas ela já estava muito longe. Uma expressão de pura realização tomou conta dela quando ela conseguiu apanhar o cetro. Ela fez um giro em pleno ar e o lançou para as mãos estendidas de Bruenor. Depois sumiu de vista sem uma palavra de queixa.

LaValle estudava o espelho com as mãos trêmulas. A imagem dos amigos e do plano de Tarterus tinha se transformado num borrão escuro assim que Régis saltara para dentro com o cetro. Mas esta era a menor das preocupações do mago no momento. Uma fissura fina, detectável apenas com uma inspeção cuidadosa, ia lentamente abrindo caminho até o centro do Arco de Taros.

LaValle voltou-se rapidamente para Pûk, saltou sobre seu mestre e agarrou a bengala. Surpreso demais para rechaçar o ímpeto do mago, Pûk entregou-lhe a bengala e recuou curioso.

LaValle correu de volta ao espelho.

— Precisamos destruir sua magia! — ele berrou, e bateu com a bengala na imagem vítrea.

O bastão de madeira, rachado pelo poder do artefato, se espatifou na mão do mago, e LaValle foi atirado do outro lado da sala.

— Quebre-o! Quebre-o! — ele suplicou a Pûk, com uma voz que mais parecia um gemido lastimável.

— Traga o halfling de volta! — retrucou Pûk, que continuava mais preocupado com Régis e a estatueta.

— Você não entende! — gritou LaValle. — O halfling está com o cetro! O portal não pode ser fechado pelo outro lado!

A expressão de Pûk mudou de inquiridora para preocupada, assim que a gravidade dos temores do mago se abateu sobre ele.

— Meu caro LaValle —, ele começou calmamente — você está querendo me dizer que existe uma porta aberta de Tarterus para os meus aposentos?

LaValle assentiu, desanimado.

— Quebrem-no! Quebrem-no! — Pûk berrou para os eunucos parados a seu lado.

— Prestem atenção às palavras do mago! Esmigalhem o arco infernal!

Pûk recolheu o pedaço quebrado de sua bengala, a bengala com ponteira de prata que lhe fora presenteada pessoalmente pelo Paxá de Calimshan.

O sol matutino ainda estava baixo no céu oriental, mas o grão-mestre da guilda já sabia que aquele não seria um bom dia.

Drizzt, tremendo de angústia e raiva, urrou e avançou sobre o Demodand, com todas as estocadas apontadas para pontos críticos.

A criatura, ágil e experiente, esquivou-se da primeira investida, mas não foi capaz de segurar o drow enfurecido. Corisco decepou o braço que bloqueava na altura do cotovelo, e a outra lâmina mergulhou diretamente no coração do demodand. Drizzt sentiu um surto de energia percorrer seu braço enquanto a cimitarra sugava a força vital da ignóbil criatura, mas o drow dominou a força, absorvendo-a com sua própria ira, e continuou enterrando a espada obstinadamente.

Quando a coisa finalmente caiu sem vida, Drizzt se voltou para seus companheiros.

— Eu... não... — Régis balbuciava desde o outro lado do precipício. — Ela ... eu...

Nem Wulfgar nem Bruenor lhe responderam. Eles ficaram imóveis, congelados, os olhos pregados fitando a escuridão do vazio abaixo deles.

— Corra! — gritou Drizzt ao ver um demodand se aproximando por trás do halfling. — Venha! Nós pegamos você!

Régis despregou os olhos do abismo e avaliou a situação.

— Não precisa! — ele gritou de volta. Pegou a estatueta e a segurou no alto, para que Drizzt pudesse vê-la. — Guenwyvar vai me tirar daqui, ou quem sabe o gato pudesse...

— Não! — Drizzt o interrompeu com brusquidão, sabendo o que ele estava a ponto de sugerir. — Invoque a pantera e saia daqui!

— Nós nos encontraremos num lugar melhor — Régis asseverou, com a voz entrecortada por fungadelas. Colocou a estatueta no chão a sua frente e chamou

baixinho.

Drizzt tirou o cetro das mãos de Bruenor e colocou uma mão confortadora no ombro do amigo. Depois segurou o item mágico junto ao peito, sintonizando sua mente com as emanções mágicas.

Suas suspeitas se confirmaram; o cetro era realmente a chave para o portal que os levaria de volta a seu próprio mundo, uma porta, Drizzt pressentiu, que continuava aberta. Ele recolheu Taulmaril e o cinturão de Cattiebrie.

— Venham — falou para os amigos que continuavam a fitar a escuridão.

Gentilmente, mas com firmeza, ele os empurrou pela ponte.

Guenwyvar pressentiu a presença de Drizzt Do'Urden assim que chegou ao plano de Tarterus. O imenso gato moveu-se de uma maneira desajeita quando Régis lhe pediu para levá-lo embora, mas agora era o halfling quem possuía a estatueta e Guenwyvar sempre o tivera em conta de amigo. Logo Régis se encontrava no túnel de escuridão rodopiante, flutuando em direção à luz distante que marcava o plano natal de Guenwyvar.

Foi quando o halfling percebeu seu erro.

A estatueta de ônix, o elo com Guenwyvar, tinha ficado na ponte enfumaçada em Tarterus.

Régis fez meia-volta, lutando contra o puxão das correntes do túnel planar. Ele viu a escuridão na outra ponta do túnel e avaliou os riscos de seguir naquela direção. Mas ele não podia deixar a estatueta para trás. Não só pelo receio de perder sua magnífica amiga felina, mas também porque a idéia de que alguma besta desprezível dos planos inferiores ganhasse o controle sobre Guenwyvar lhe dava engulhos. Corajosamente, ele estendeu a mão com três dedos pelo portal que se fechava.

Todos os seus sentidos se misturaram. Explosões opressivas de sinais e imagens dos dois planos passavam rapidamente por ele numa onda nauseante. Ele as bloqueou, usando sua mão como ponto focal e concentrando todos seus pensamentos e energias na sensação daquela mão.

Então, sua mão esbarrou em um objeto duro, algo vividamente tangível, que resistia ao seu puxão como se não devesse atravessar aquele portão.

Régis estava completamente estirado, os pés espichados ao longo do túnel pela atração incessante e sua mão obstinadamente agarrada à estatueta que ele não deixaria para trás. Com um último repelão, com toda a força que o pequeno

halfling jamais reunira - e um pouquinho mais - ele puxou a estatueta através do portal.

O percurso antes suave pelo túnel planar transformou-se numa sequência horripilante de saltos e batidas, e Régis ia virando cambalhotas e ricocheteando pelas paredes que de uma hora para outra se retorceram, como para negar-lhe a passagem. O tempo todo, Régis se apegou a um único pensamento: manter a estatueta na mão.

Ele sentiu a certeza de que iria morrer. Ele não conseguiria sobreviver às pancadas e ao torvelinho estonteante.

Foi então que tudo parou, tão abruptamente como começara, e Régis, ainda segurando a estatueta com força, viu-se sentado ao lado de Guenwyvar, com as costas apoiadas a uma árvore astral. Ele piscou e olhou em volta, mal podendo acreditar em sua sorte.

— Não se preocupe — ele disse à pantera. — Seu mestre e os outros voltarão para casa.

Baixou os olhos para a estatueta, seu único elo com o Plano Material.

— Mas, como será que eu voltarei?

Enquanto Régis se debatia em desespero, Guenwyvar reagiu de maneira diferente. A pantera caminhou em círculo, num giro completo sobre si mesma, e rugiu vigorosamente na vastidão planar cintilante. Régis assistia às ações do gato com espanto, quando, de repente, Guenwyvar deu um salto, tornou a rugir e depois lançou-se dentro do vazio astral.

Régis, mais confuso do que nunca, olhou para a estatueta. Um pensamento, uma esperança sobrepujava tudo mais naquele instante.

Guenwyvar sabia de alguma coisa.

Com Drizzt à frente, assumindo a liderança com ferocidade, os três amigos precipitaram-se para a frente, cortando e retalhando toda e qualquer coisa que se atrevesse a se interpor em seu caminho. Bruenor e Wulfgar lutavam com selvageria, pensando que o drow os estivesse conduzindo até Cattiebrie.

A ponte serpeava numa rota curva em aclave, e quando Bruenor percebeu seu ângulo ascendente, começou a ficar preocupado. Ele estava a ponto de protestar, para lembrar ao drow que Cattiebrie caíra abaixo deles, mas ao olhar para trás, viu que a área de onde haviam saído estava claramente acima deles. Bruenor era um anão acostumado a túneis sem luz e era capaz de detectar a mais leve

inclinação inequivocamente.

Eles continuaram subindo, num ângulo mais íngreme agora do que antes, e a área de onde eles saíram continuava a se elevar acima deles.

— Como, elfo? — ele gritou. — A gente sobe, sobe, mas pelo que meus olhos me dizem a gente 'tá indo prá baixo.

Drizzt olhou para trás e logo entendeu o que o anão quis dizer. O drow não tinha tempo para perguntas filosóficas; ele estava meramente seguindo as emanções do cetro que, certamente, os conduziam a um portal. Mas Drizzt fez uma pausa para avaliar uma possível peculiaridade do plano sem orientação e, aparentemente, circular.

Outro demodand apareceu diante deles, mas Wulfgar deu-lhe um safanão para fora da ponte antes que ele sequer se preparasse para atacar. Uma fúria cega guiava o bárbaro agora, uma terceira infusão de adrenalina que obliterava sua dor e sua exaustão. Ele parava de tempos em tempos para olhar em volta, em busca de algum ser desprezível para abater, depois corria de volta para junto de Drizzt, para desferir o primeiro golpe em qualquer coisa que tentasse bloquear seu caminho.

A fumaça revolvente afastou-se subitamente para os lados diante deles, e eles se defrontaram com uma imagem iluminada, embaçada, mas claramente de seu próprio plano.

— O portal — Drizzt falou. — O cetro o manteve aberto. Bruenor deve ir na frente.

Bruenor olhou para Drizzt em total estupefação.

— Ir embora? — ele perguntou sem fôlego. — Como cê pode me pedir prá sair daqui, elfo? Minha menina 'tá aqui.

— Ela se foi, meu amigo — Drizzt falou mansamente.

— Bah! — bufou Bruenor, embora soasse mais como uma fungadela. — Não tenha tanta pressa em dizer uma coisa dessas!

Drizzt olhou para ele com sincera compaixão, mas recusou-se a abrir mão de sua conclusão ou mudar seu curso de ação.

— E mesmo que ela tivesse morrido, eu ia ficar aqui do mesmo jeito —, Bruenor proclamou — prá encontrar o corpo dela e carregar ela prá fora deste inferno eterno!

Drizzt segurou o anão pelos ombros e se abaixou para encará-lo.

— Vá, Bruenor, volte para o lugar ao qual todos nós pertencemos — ele disse. — Não banalize o sacrifício que Cattiebrie fez por nós. Não roube o significado de sua queda.

Como cê pode me pedir prá partir? — falou Bruenor com uma fungadela que ele nem tentou disfarçar. Lágrimas brilhavam nos cantos de seus olhos cinzentos. — Como cê pode?

Não pense no que aconteceu! — Drizzt falou abruptamente. — Por trás deste portão está o mago que nos mandou para cá, o mago que mandou Cattiebrie para cá!

Foi tudo o que Bruenor Martelo de Batalha precisou ouvir. O fogo substituiu as lágrimas em seus olhos e, com um rugido de raiva, ele mergulhou através do portal empunhando o machado à sua frente.

— Agora... — Drizzt começou a falar, mas Wulfgar o cortou.

— Vá você, Drizzt — retrucou o bárbaro. — Vingue Cattiebrie e Régis. Termine a missão que empreendemos juntos. Para mim, não haverá descanso. Meu vazio jamais desaparecerá.

— Ela morreu — repetiu Drizzt. Wulfgar meneou a cabeça.

— E eu também — falou baixinho.

Drizzt tentou encontrar uma maneira de refutar aquele argumento, mas o pesar de Wulfgar parecia realmente profundo demais para que algum dia ele; superasse.

Foi quando a expressão de Wulfgar se encheu de pavor e sua boca se escancarou com incredulidade, ao mesmo tempo horrorizado e exultante. Drizzt se virou depressa, e não ficou tão surpreso, mas sentiu-se oprimido, pelo que viu diante dele.

Cattiebrie caía flácida e lentamente do céu escuro acima deles.

Era um plano circular.

Wulfgar e Drizzt inclinaram-se juntos em busca de apoio. Não lhes era possível determinar se Cattiebrie estava viva ou morta. No mínimo, ela estava gravemente ferida, e enquanto eles a estavam observando, um demodand alado arremeteu e arrebatou-a pela perna com suas garras imensas.

Antes que qualquer pensamento consciente tivesse tempo de acorrer à mente de Wulfgar, Drizzt retesou Taulmaril e disparou uma flecha de prata. Ela trovejou no lado da cabeça do demodand no instante em que a criatura se apoderava da jovem, tirando a vida da coisa.

— Vá! — gritou Wulfgar para Drizzt, dando uma passada larga a frente.

— Agora sei qual é minha missão! — Eu sei o que devo fazer!

Mas Drizzt tinha outras idéias em mente. Ele passou um pé entre as pernas de Wulfgar e caiu num giro, empurrando sua outra perna na parte de trás dos joelhos do bárbaro e fazendo Wulfgar tropeçar para o lado, na direção do portal. Wulfgar percebeu imediatamente a intenção do drow e se revirou para recuperar o equilíbrio.

Mas Drizzt foi mais rápido outra vez. Com a ponta de uma cimitarra, empurrou Wulfgar debaixo da mandíbula, fazendo com que ele continuasse a se mover na direção desejada. Quando ele se aproximou do portal, no momento exato em que Drizzt calculara que ele fosse tentar uma manobra desesperada o drow colocou o pé debaixo do ombro dele e o chutou com força.

Wulfgar rolou para dentro da câmara central do Paxá Pûk sentindo-se traído. Ele agarrou o arco de Taros e o chacoalhou com todas as suas forças.

— Traidor! — berrou o bárbaro. — Jamais me esquecerei disto, drow amaldiçoado!

— Assuma o seu posto! — gritou-lhe Drizzt através dos planos. — Somente Wulfgar tem força suficiente para manter o portal aberto e em segurança. Somente Wulfgar! Cuide disso, filho de Beornegar. Se você se importa com Drizzt Do'Urden e se algum dia você realmente amou Cattiebrie, defenda o portal.

Drizzt só podia rezar para ter conseguido apelar àquela parcela mínima de racionalidade acessível no bárbaro enfurecido. O drow se afastou do portal, enfiando o cetro no cinturão e pendurando Taulmaril ao ombro. Cattiebrie estava abaixo dele agora; continuava caindo, continuava imóvel.

Drizzt sacou as duas cimitarras. Quanto tempo ele levaria para levar Cattiebrie até uma ponte e encontrar o caminho de volta ao portal?, ele se perguntou. Ou seria, ele também, vítima de uma amaldiçoada queda sem fim?

Por quanto tempo Wulfgar conseguiria manter o portal aberto?

O drow descartou as perguntas. Não tinha tempo para especular sobre as respostas.

O fogo fulgurou em seus olhos cor de lavanda. Corisco reluziu em uma das mãos, e ele sentiu os ímpetos de sua outra espada, implorando por um coração de demodand para empalar.

Com toda a coragem que marcara a existência de Drizzt Do'Urden correndo em suas veias, e com toda a fúria de suas percepções de injustiça focalizada no destino daquela linda mulher que flutuava prostrada, caindo indefinidamente num vácuo de desesperança, ele mergulhou na escuridão.

23 SE ALGUM DIA VOCÊ AMOU CATTIEBRIE

Bruenor adentrou os aposentos de Pûk praguejando e brandindo o machado e, quando seu impulso inicial passou, ele estava do lado do cômodo oposto ao Arco de Taros e aos dois eunucos descomunais que Pûk pusera ali de guarda. O mestre da guilda era quem estava mais próximo do anão enfurecido e o olhava mais com curiosidade do que com medo.

Bruenor não deu a mínima atenção a Pûk. Ele olhava para além do homem gorducho, para uma silhueta vestida com uma túnica, sentada de costas para a parede: a figura do mago que exilara Cattiebrie em Tarterus.

Reconhecendo o ódio assassino nos olhos do anão de barbas vermelhas, LaValle pôs-se de pé e disparou em direção à porta de seu quarto. Seu coração acelerado se acalmou depois de ouvir o clique da porta atrás de si, pois aquela era uma porta mágica encantada com diversas magias de proteção. Ele estava a salvo — ou assim ele acreditava.

Muitas vezes, devido a sua própria força que é considerável, os magos ficam cegos a outras formas - menos sofisticadas, talvez, mas igualmente poderosas - de força. LaValle não tinha a menor idéia do caldeirão fervilhante que era Bruenor Martelo de Batalha e não contava com a brutalidade da ira do anão.

Ele ficou completamente atônito quando um machado de mitral partiu a porta protegida por barreiras mágicas em mil pedaços e o anão desvairado entrou intempestivamente no aposento.

Wulfgar, alheio ao que se passava ao redor e desejando única e exclusivamente regressar para Tarterus e Cattiebrie, atravessou o Arco de Taros assim que Bruenor saiu do aposento. Mas o grito de Drizzt pedindo que ele mantivesse o portal aberto viajara através dos planos e era algo que não podia ser ignorado. Independente do modo como o bárbaro estava se sentindo naquele momento, quanto a Cattiebrie ou a Drizzt, ele não podia negar que a guarda do portal era sua missão.

Apesar disso, a imagem de Cattiebrie caindo na escuridão eterna daquele lugar pavoroso queimava em seu coração, e tudo o que ele queria era pular de volta pelo Arco de Taros para correr em seu auxílio.

Antes que o bárbaro tivesse tempo de decidir se seguiria o coração ou a razão, um punho imenso atingiu o lado de sua cabeça, derrubando-o. Ele caiu

pesadamente com a cara no chão entre as pernas, que mais pareciam troncos de árvores, dos dois gigantes das colinas de Pûk. Era um jeito difícil de entrar numa briga, mas a ira de Wulfgar era no mínimo tão intensa quanto a de Bruenor.

Os gigantes tentaram pisotear Wulfgar com seus pés pesados, mas ele era ágil demais para uma manobra tão desajeitada dar certo. Saltou entre os dois e acertou um deles direto na cara com seu punho enorme. O gigante, totalmente pasmo, fitou Wulfgar durante um longo momento, sem conseguir acreditar que um humano fosse capaz de dar um soco como aquele, depois pulou para trás e caiu molemente no chão.

Wulfgar virou-se para o outro, esmigalhando seu nariz com a extremidade romba de Garra de Palas. O gigante agarrou o rosto com as duas mãos e cambaleou. Para ele, a luta estava encerrada.

Wulfgar não tinha tempo para conversa, por isso chutou o gigante no peito, lançando-o até o centro da sala.

— Agora, só falta eu — veio uma voz.

Wulfgar olhou para a imensa cadeira que servia de trono ao grão-mestre da guilda do outro lado do aposento, e viu o Paxá Pûk em pé atrás dela.

Pûk esticou o braço para baixo por trás da cadeira e puxou uma grande besta habilmente oculta, carregada e preparada.

— E eu posso ser gordo como esses dois aí —, Pûk casquinou — mas não sou burro. — Ele apoiou a besta no espaldar da cadeira e apontou.

Wulfgar olhou em volta. Ele havia sido apanhado completamente de surpresa e não tinha para onde se esquivar. Mas, talvez, ele não precisasse fazê-lo. Wulfgar firmou o queixo e estufou o peito.

— Bem aqui, então — ele disse sem pestanejar, apontando o dedo para seu coração. — Atire em mim.

Deu uma olhada por cima do ombro, para a imagem que o Arco de Taros mostrava agora: as sombras de demodands se reunindo.

— Daí você defende a entrada do plano de Tarterus.

Pûk afrouxou o dedo no gatilho.

Apesar do argumento de Wulfgar ter sido eficaz, ele perdeu seu valor segundos depois, quando a mão com garras afiadas de um demodand atravessou o portal e agarrou o ombro do bárbaro.

Drizzt se movia em sua descida pela escuridão como se estivesse nadando, e os movimentos o impulsionavam cada vez mais perto de Cattiebrie. Mas a manobra o deixava vulnerável, e ele estava ciente disso.

Um demodand alado que o observava cair também estava ciente.

A criatura ignóbil saltou de seu poleiro assim que Drizzt passou, e bateu as asas num ângulo desajeitado para ganhar velocidade no mergulho. Logo ele ultrapassou Drizzt e esticou suas garras afiadas como navalhas para cortá-lo em tiras, quando o drow passasse.

Drizzt reparou na fera no último instante. Ele se retorceu freneticamente e deu meia-volta, tentando sair da trajetória da criatura e lutando para preparar as cimitarras.

O drow não deveria ter a menor chance, afinal de contas, aquele era o ambiente do demodand e, por ser uma criatura alada, ele sentia-se mais à vontade em vôo do que no chão.

Mas Drizzt Do'Urden não brincava em serviço.

O demodand atacou com suas garras perigosas e rasgou novamente o manto de Drizzt. Corisco, tão pronta como sempre, mesmo em meio a uma queda, decepcionou uma das asas da criatura. O demodand adejou impotente para o lado e continuou a cair girando. Não lhe restava coragem para continuar a batalha contra o elfo drow, nem asas para alcançá-lo.

Drizzt não lhe deu mais atenção. Seu objetivo fora atingido.

Ele apanhou Cattiebrie em seus braços, apertando-a com força contra o peito. Ela estava fria, observou consternado, mas ele sabia que ainda tinha muito com que se preocupar para pensar nisso agora. Ele não tinha certeza de que o portal planar ainda estivesse aberto e não tinha a menor idéia de como faria para interromper aquela queda interminável.

Uma solução apareceu-lhe na forma de outro demodand alado, que adotara uma trajetória para interceptar os dois. Drizzt percebeu que a criatura ainda não tinha a intenção de atacar; sua rota parecia mais um vôo de reconhecimento, e ele passaria sob eles para avaliar melhor seus adversários.

Drizzt não perdeu a oportunidade. Quando a criatura passava debaixo deles, Drizzt lançou-se para baixo, esticando-se ao máximo com uma das mãos empunhando a espada. O drow não golpeou para matar e a cimitarra encontrou seu alvo, afundando-se no lombo da criatura. O demodand guinchou e mergulhou para

longe, libertando-se da lâmina.

Mas seu impulso puxou Drizzt e Cattiebrie, alterando o ângulo de sua descida o suficiente para que ficassem alinhados com uma das pontes enfumaçadas que cruzavam o vazio.

Drizzt se contorceu e girou de modo a mantê-los alinhados, segurando o manto aberto com seu braço livre para aproveitar uma corrente de ar, ou puxando-o apertado junto ao corpo para reduzir o impulso. No último momento, ele fez uma volta para ficar sob Cattiebrie e protegê-la do impacto. Eles aterrissaram com um baque surdo e um revolutear da fumaça.

Drizzt rastejou até sair debaixo da garota e se forçou a ficar de joelhos, tentando recuperar o fôlego.

Olhou para Cattiebrie, deitada na ponte, pálida e alquebrada, uma dúzia de ferimentos visíveis, sendo o rasgo provocado pelo quadrelo do homem-rato o mais vivido de todos. O sangue empapava a maior parte de suas roupas e manchava seu cabelo, mas o coração de Drizzt não se abalou com aquela visão terrível, pois ele percebera uma outra coisa quando eles colidiram com a ponte.

Cattiebrie soltara um gemido.

LaValle se arrastou para trás de sua mesinha.

— Não se aproxime, anão —, ele avisou — pois eu sou um mago de grande poder.

Bruenor não parecia atemorizado. Ele golpeou a mesa com seu machado e uma explosão ofuscante de faíscas e fumaça encheu a sala.

Quando LaValle recobrou a visão um momento depois, ele se viu frente a frente com Bruenor, as mãos e a barba do anão com vestígios de fumaça cinzenta, a mesinha totalmente destruída e sua bola de cristal partida ao meio.

— Esse é teu melhor golpe? — perguntou Bruenor.

LaValle não conseguiu fazer nenhuma palavra passar pelo nó que travava sua garganta.

Bruenor queria cortá-lo em dois, descer seu machado direto entre as sobrancelhas espessas do sujeito, mas era Cattiebrie, sua filha linda e que sempre abominara a matança de todo coração, que ele pretendia vingar. Bruenor não iria desonrar sua memória.

— Porcaria! — ele rosnou, batendo com a testa na cara de LaValle. O

mago chocou-se contra a parede com um ruído surdo e lá ficou, atordoado e imóvel, até Bruenor agarrar-lhe no peito, arrancando alguns pêlos só para completar, e o jogou de cara no chão.

— Meus amigos podem 'tá precisando da tua ajuda, mago —, rosnou o anão — por isso, rasteja! E pode ter certeza de todo coração que se cê fizer um movimentinho que eu não goste, meu machado vai partir tua cabeça no meio!

Num estado de semi-consciência, LaValle mal discerniu as palavras, mas compreendeu bem o suficiente o que o anão queria dizer para se obrigar a ficar de gatinhas.

Wulfgar enganchou o pé na moldura de ferro do Arco de Taros e cravou seu próprio punho de ferro no ombro do demodand, igualando a força do puxão da criatura. Com a outra mão, o bárbaro segurava Garra de Palas com força e preparado, não com a intenção de arremessá-lo pelo portal planar mas com a esperança de que algo mais vulnerável do que um braço atravessasse o portal até seu mundo.

As garras do demodand provocaram feridas profundas em seu braço, feridas que levariam tempo para fechar, mas Wulfgar ignorou a dor. Drizzt lhe dissera para vigiar o portão, se é que ele algum dia amara Cattiebrie.

Ele vigiaria o portão.

Mais um segundo se passou e Wulfgar viu sua mão escorregando perigosamente próxima do portal. Ele era capaz de igualar a força do demodand, mas o poder da criatura era de natureza mágica, não física, e Wulfgar se cansaria muito antes de seu adversário.

Mais alguns centímetros, e sua mão passaria para o plano de Tarterus, onde outros demodands famintos com certeza o aguardavam.

Uma lembrança lampejou na mente de Wulfgar, a última imagem que vira de Cattiebrie, prostrada e caindo indefinidamente.

— Não! — ele rugiu e puxou sua mão selvagemmente até ele e o demodand terem voltado ao ponto de partida. Então, Wulfgar abaixou o ombro de repente e puxou o demodand para baixo, ao invés de para fora.

O truque funcionou. O demodand perdeu completamente o equilíbrio e tropeçou, e sua cabeça surgiu no Plano Material através do Arco de Taros durante um segundo apenas, mas foi o suficiente para Garra de Palas esmigalhar seu crânio.

Wulfgar deu um passo atrás e agarrou seu martelo de combate com as

duas mãos. Um outro demodand começou a atravessar, mas o bárbaro o mandou de volta a Tarterus com um poderoso safanão.

Pûk assistia a tudo detrás de seu trono, com sua besta ainda apontada para matar. Até mesmo o grão-mestre estava hipnotizado pela força fabulosa daquele homem gigantesco e, quando um de seus eunucos se recuperou e se levantou, Pûk afastou-o com um aceno, pois não queria atrapalhar o espetáculo que se desenrolava diante de si.

Mas um ruído arrastado vindo de um dos lados obrigou-o a desviar os olhos, quando LaValle saiu de seu quarto rastejando, com o anão, machado em punho, seguindo-o de perto.

Bruenor percebeu de imediato a situação perigosa com que Wulfgar se defrontava e sabia que o mago só iria complicar as coisas. Agarrou LaValle pelos cabelos e os puxou até ele ficar de joelhos, depois deu a volta até ficar de frente para ele.

— O dia 'tá bom prá dormir — comentou o anão e bateu com a testa na cabeça do mago outra vez, nocauteando-o. Ouviu um clique atrás de si enquanto o mago desabava e, num ato reflexo, colocou o escudo entre ele e o ruído, bem a tempo de bloquear o quadrelo disparado pela besta de Pûk. O dardo infame fez um buraco no brasão do caneco espumante e por pouco não acertou o braço de Bruenor quando a ponta saiu do outro lado.

Bruenor olhou pela borda de seu precioso escudo, fitou o projétil e olhou para Pûk com um olhar assassino.

— Cê num devia ficar estragando meu escudo! — rosnou e avançou para o homem.

O gigantesco eunuco precipitou-se para interceptá-lo.

Wulfgar acompanhou a ação com o canto do olho, e adoraria participar dela — principalmente ao ver que Pûk estava ocupado em recarregar a besta - mas ele já tinha seus próprios problemas. Um demodand alado deu uma arremetida contra o portão e passou como um raio por Wulfgar.

Os reflexos bem condicionados do bárbaro o salvaram, pois ele espichou uma das mãos e agarrou o demodand pela perna. A velocidade do monstro fez Wulfgar cambalear para trás, mas ele conseguiu se manter no lugar. Em seguida, jogou o demodand no chão ao seu lado e o esmagou com um único golpe de seu martelo de combate.

Vários braços se espichavam para fora do Arco de Taros, ombros e cabeças se projetavam, e Wulfgar, desferindo golpes furiosos com Garra de Palas, só dava conta de manter as coisas ignóbeis ao largo.

Drizzt correu pela ponte enfumaçada, levando Cattiebrie desfalecida ao ombro. Durante vários minutos, não se deparou com mais nenhuma resistência e, assim que alcançou o portal planar, ele entendeu o porquê.

Amontoados em volta do portão, e bloqueando-lhe a passagem, encontravam-se pelo menos vinte demodands.

O drow, desanimado, caiu sobre um joelho e colocou Cattiebrie gentilmente a seu lado. Ele pensou em fazer uso de Taulmaril, mas deu-se conta de que se ele errasse, se uma das setas passasse pela horda, ela atravessaria o portão e iria parar no aposento onde se encontrava Wulfgar. Ele não podia se arriscar a tanto.

— Tão perto — sussurrou impotente, baixando os olhos para Cattiebrie.

Ele a segurou com força em seus braços e passou a mão delgada por seu rosto.

Como ela estava fria. Drizzt debruçou-se sobre ela, com a intenção de discernir o ritmo de sua respiração, mas acabou se aproximando tanto dela que, antes de dar-se conta de seus atos, seus lábios estavam sobre os dela num beijo terno. Cattiebrie se agitou mas não abriu os olhos.

O movimento dela renovou a coragem de Drizzt.

— Muito perto —, ele murmurou sério — e você não vai morrer neste lugar horripilante!

Tornou a colocar Cattiebrie sobre o ombro, enrolando seu manto bem apertado em volta dela para mantê-la presa a ele. Em seguida empunhou as cimitarras com firmeza, passando seus dedos sensíveis pelos entalhes intrincados de seus punhos e tornando-se uno com suas armas, transformando-as em extensões mortíferas de seus braços negros. Respirou profundamente e endureceu o semblante.

Ele avançou, tão silenciosamente quanto somente um elfo drow seria capaz, pelas costas da horda ignóbil.

Régis levantou-se inquieto enquanto as silhuetas negras de felinos caçadores dardejavam para dentro e para fora da luz das estrelas que o cercavam. Eles não pareciam ameaçá-lo - não ainda - mas estavam se reunindo. Ele não tinha a menor dúvida de que servia de foco para eles.

Foi quando Guenwyvar deu um salto e se postou diante dele; a cabeça do imenso gato ficou na mesma altura da sua.

— Você sabe de alguma coisa — disse Régis, interpretando a excitação que via nos olhos escuros da pantera. Régis segurou a estatueta e a examinou, observando o retesamento do gato ao ver a figura.

— Nós poderemos voltar com isto aqui! — disse o halfling, numa súbita revelação. — Esta é a chave para a jornada, e com ela nós poderemos ir aonde quisermos! — Olhou em volta e refletiu sobre algumas possibilidades muito interessantes. — Todos nós?

Se os gatos são capazes de sorrir, foi o que Guenwyvar fez.

24 GOSMA INTERPLANAR

— Sai do meu caminho, seu saco recheado de gordura! — vociferou Bruenor. O eunuco gigante plantou-se com as pernas bem abertas e estendeu a mão imensa na direção do anão - a qual, mais que depressa, Bruenor mordeu.

— Eles nunca escutam a gente — ele resmungou. Abaixou-se bem e passou correndo entre as pernas do gigante, então se endireitou depressa e o chifre de seu elmo fez o pobre do gigante ficar na ponta dos pés. Pela segunda vez naquele dia, seus olhos se envesgaram e ele se estatelou, desta vez com as mãos segurando o novo ferimento.

Com uma raiva assassina evidente em seus olhos cinzentos, Bruenor voltou-se para Pûk. O grão-mestre da guilda, porém, não parecia preocupado e, na verdade, o anão mal reparou no homem. Ao invés disso, ele se concentrou novamente na besta, que estava carregada e apontada para ele.

A única emoção de Drizzt enquanto ele avançava era de ódio, ódio pela dor que aquelas criaturas ignóbeis de Tarterus haviam causado a Cattiebrie.

Seu objetivo, também, era um só: o pequeno ponto de luz em meio à escuridão, o portal planar que o levaria de volta a seu mundo.

Com as cimitarras à frente, Drizzt sorriu à idéia de retalhar a carne dos demodands, mas, ao se aproximar, o drow reduziu o passo, com sua raiva moderada pela visão de seu objetivo. Ele poderia rodopiar pelo meio da horda de demodands num frenesi de ataque e provavelmente conseguiria passar pelo portão, mas será que Cattiebrie suportaria a punição que aquelas poderosas criaturas certamente infligiriam a Drizzt antes que ele chegasse ao outro lado?

O drow viu uma alternativa. Enquanto avançava lentamente em direção à linha de retaguarda da horda, ele estendeu os braços para os lados com as armas, deu um tapinha nos ombros externos dos dois últimos demodands.

Num ato reflexo, as criaturas se voltaram para olhar por sobre os ombros e Drizzt disparou entre elas.

As lâminas do drow se transformaram numa cunha giratória, cortando fora as mãos de um ou outro demodand que tentava agarrá-lo. Ele sentiu um puxão em Cattiebrie e voltou-se rapidamente, com a ira duplicada. Ele não enxergava seu alvo, mas soube que tinha atingido alguma coisa quando desferiu um golpe com Corisco e ouviu um demodand guinchar.

Um braço pesado deu-lhe uma bordoadada no lado da cabeça, um golpe que deveria tê-lo derrubado, mas Drizzt virou-se de novo e viu a luz do portal a apenas uns poucos passos de distância - e a silhueta de um único demodand ali parado, bloqueando a passagem.

O túnel escuro de carne de demodand começou a se fechar sobre ele. Um outro braço enorme girou sobre ele, mas Drizzt conseguiu desviar-se por baixo do seu arco.

Mais uma vez foi o instinto, mais rápido do que o pensamento, que levou Drizzt adiante. Usando as duas cimitarras, ele abriu os braços do demodand ao mesmo tempo, abaixou a cabeça e bateu violentamente em seu peito, e a potência do impulso empurrou a criatura para trás, forçando-a através do portão.

A cabeça e os ombros escuros entraram no campo de visão de Wulfgar e ele desferiu uma martelada com Garra de Palas.

O potente golpe partiu a espinha dorsal do demodand e deu um solavanco em Drizzt, que o empurrava pelo outro lado.

O demodand caiu morto, com a metade do corpo para fora do Arco de Taros, e o drow, atordoado rolou lentamente para o lado e para fora, estatelando-se nos aposentos de Pûk, com Cattiebrie sobre ele.

Wulfgar empalideceu ao vê-los, mas Drizzt, sabendo que mais criaturas logo estariam se precipitando pelo túnel em perseguição, conseguiu levantar um pouco a cabeça e dizer:

— Feche o portão — ele arfou.

Wulfgar já sabia que não seria capaz de estilhaçar a imagem vítrea no centro do arco - quando a golpeará antes, isso simplesmente fizera com que a cabeça de seu martelo de combate mergulhasse em direção a Tarterus.

Wulfgar estava começando a largar Garra de Palas, quando reparou no que acontecia do outro lado da sala.

— Você é rápido bastante com esse escudo? — provocou Pûk, movimentando a besta de um lado para outro.

Atento à arma, Bruenor nem tinha reparado na entrada triunfal de Drizzt e Cattiebrie.

— 'Cê só tem um tiro prá me matar, cão —, ele devolveu, sem medo de morrer — um só. — Deu um passo firme à frente.

Pûk deu de ombros. Ele era um exímio atirador e sua besta era tão encantada quanto qualquer outra arma nos Reinos. Um disparo seria o bastante.

Mas ele nunca se concretizou.

Um martelo de combate rodopiante explodiu no trono, derrubando a cadeira por cima do chefe da guilda e jogando-o com força contra a parede.

Bruenor virou-se com um sorriso malicioso para agradecer a seu amigo bárbaro, mas seu sorriso se desvaneceu e as palavras morreram em sua garganta quando ele viu Drizzt e Cattiebrie deitados ao lado do Arco de Taros.

O anão ficou petrificado; seus olhos não piscavam, seus pulmões não aspiravam o ar. A força abandonou suas pernas e ele caiu de joelhos. Largou o machado e o escudo e arrastou-se, de quatro, para perto de sua filha.

Wulfgar agarrou as bordas da moldura de ferro de cada lado do Arco de Taros e tentou dobrá-lo. Todo seu tronco ficou rubro e as veias e os músculos vigorosos se projetaram como cabos de aço em seus braços enormes. Mas, se é que o portal chegou a ceder alguma coisa, foi quase nada.

Um braço de demodand se estendeu através do portal para impedir seu fechamento, mas aquela visão só serviu para incitar Wulfgar ainda mais. Ele clamou por Tempus e empurrou com toda sua força, aproximando as mãos e dobrando as bordas do arco uma de encontro à outra.

A imagem vítrea se arqueou por causa da viagem planar e o braço do demodand caiu no chão, decepado. Do mesmo modo, o demodand que estava morto aos pés de Wulfgar com a metade do corpo ainda dentro do portão, se contraía e revirava.

Wulfgar desviou os olhos do espetáculo horripilante do demodand preso no meio do túnel planar envergado, curvando-se e arqueando-se até que sua pele começou a se rasgar.

A magia do Arco de Taros era forte e Wulfgar, mesmo com toda sua força, não tinha esperanças de dobrar o artefato o suficiente para terminar o serviço. Ele mantinha o portão retorcido e bloqueado, mas por quanto tempo? Quando ele se cansasse e o Arco de Taros readquirisse sua forma normal, o portal se abriria outra vez. Obstinadamente, o bárbaro rugiu e continuou forçando, e virou a cabeça para o lado, antecipando o estilhaçamento da superfície vítrea.

Como era intensa sua palidez! Seus lábios já azulados, sua pele seca e fria. Os ferimentos eram terríveis, notou Bruenor, mas o anão pressentia que o dano

mais grave não eram os cortes e contusões. Mais do que isso, sua preciosa menina parecia ter perdido a coragem, como se tivesse desistido de seu desejo de viver quando caíra dentro da escuridão.

Ela repousava flácida, fria e pálida em seus braços. No chão, Drizzt reconheceu os perigos instintivamente. Ele rolou para o lado e esticou seu manto o mais que podia, protegendo Cattiebrie e Bruenor, que estava completamente alheio ao que se passava a sua volta, com o próprio corpo.

Do outro lado da sala, LaValle se mexeu, sacudindo a zonzeira de sua cabeça. Ele se pôs de joelhos e perscrutou a sala, percebendo de imediato a tentativa de Wulfgar de fechar o portal.

— Mate-os — sussurrou Pûk para o mago, sem se atrever a abandonar a proteção oferecida pela cadeira tombada.

Mas LaValle não estava ouvindo; ele já tinha começado a fazer uma mágica.

Pela primeira vez na vida, Wulfgar sentiu que sua força era insuficiente.

— Não consigo! — ele arquejou desanimado, olhando para Drizzt - como sempre fazia - em busca de uma resposta.

Mas o drow, ferido, estava quase inconsciente.

Wulfgar queria desistir. Seus braços queimavam nas feridas da mordida da hidra; suas pernas mal pareciam capazes de sustentá-lo; seus amigos estavam caídos impotentes no chão.

E sua força não era suficiente!

Ele dardejou o olhar de um lado a outro, em busca de uma alternativa. O arco, por mais poderoso que fosse, tinha de ter algum ponto fraco. Ou, pelo menos Wulfgar precisava acreditar nisso, para conservar um mínimo de esperança.

Régis o atravessara; ele tinha encontrado uma forma de ludibriar seu poder.

Régis.

Wulfgar encontrou sua resposta.

Ele deu um último puxão no Arco de Taros e depois o soltou rapidamente, provocando uma oscilação momentânea no portal. Wulfgar não parou para observar o espetáculo sinistro. Ele se atirou no chão e arrancou o cetro de

ponta de pérola do cinturão de Drizzt, depois deu um salto, se endireitando, e bateu com o objeto frágil na borda superior do Arco, estilhaçando a pérola negra em mil caquinhos.

No mesmo instante, LaValle proferiu a última sílaba de seu feitiço, liberando um poderoso raio de energia. Ele raspou em Wulfgar, chamuscando os pêlos de seu braço, e explodiu bem no centro do Arco de Taros. A imagem vítrea, rachada num desenho circular de uma teia de aranha devido ao golpe engenhoso de Wulfgar, se despedaçou por completo.

A explosão que se seguiu sacudiu os alicerces da sede da guilda.

Densas manchas de escuridão turbilhonaram ao redor da sala; os espectadores sentiram que o lugar inteiro girava. Um vento súbito soprou e uivou nos ouvidos deles, como se todos tivessem sido apanhados na turbulência de um despenhadeiro entre os próprios planos de existência.

Fumaça e vapores negros precipitaram-se sobre eles e a escuridão foi total.

Em seguida, tão rápido como começara, tudo passou e a luz do dia voltou a brilhar na sala desmantelada. Drizzt e Bruenor foram os primeiros a ficar de pé, estudando os estragos e os sobreviventes.

O Arco de Taros estava caído, retorcido e estraçalhado, uma moldura torta de ferro sem valor, com uma substância filamentosa e pegajosa pendendo em farrapos. Um demodand alado jazia no chão, ao lado de um braço decepado de outra dessas criaturas, e a metade do corpo de mais outra ao lado desta, que ainda estrebuchava, despejando seus fluidos densos e escuros pelo chão.

Wulfgar estava uns quatro metros para trás, soerguido em seus cotovelos, perplexo. Um dos braços manchado de um vermelho vivo em consequência do raio de energia de LaValle, o rosto enegrecido pela torrente de fumaça e o corpo recoberto por pedaços da teia pegajosa. Centenas de pequenas gotas de sangue pontilhavam o corpo do bárbaro. Aparentemente, a imagem vítrea do portal planar era mais do que apenas uma imagem.

Wulfgar fitou seus amigos com olhar distante, piscou os olhos algumas vezes e desabou de costas no chão.

LaValle deu um gemido, o que chamou a atenção de Drizzt e Bruenor. O mago começou a tentar se pôr de joelhos, mas logo percebeu que assim estaria se expondo aos invasores vitoriosos. Caiu de volta ao chão e ficou deitado, bem quieto.

Drizzt e Bruenor se entreolharam, pensando no que deveriam fazer a seguir.

— Que bom ver a luz outra vez — disse uma voz suave vinda de baixo. Eles olharam para baixo e se depararam com o olhar de Cattiebrie, seus olhos azuis escuros abertos outra vez.

Bruenor, em lágrimas, caiu de joelhos e debruçou-se sobre ela. Drizzt fez menção de fazer o mesmo, mas sentiu que aquele era um momento particular deles dois. Deu um tapinha de conforto no ombro de Bruenor e se afastou na direção de Wulfgar, para se certificar de que ele estava bem.

Um movimento repentino o interrompeu, assim que ele se ajoelhou ao lado do bárbaro. O grande trono, quebrado e chamuscado de encontro à parede, tombou para frente. Drizzt o desviou com facilidade, mas enquanto estava ocupado com isso, ele viu o Paxá Pûk sair em disparada de trás do objeto e correr como um raio em direção à porta principal do aposento.

— Bruenor! — Drizzt chamou, mas sabia que o anão estava por demais envolvido com sua filha para se incomodar.

Drizzt empurrou a cadeira para longe e puxou Taulmaril do ombro, retesando-o ao mesmo tempo em que saía em perseguição.

Pûk saiu correndo pela porta e girou o corpo para batê-la atrás de si.

— Rassi... — ele começou a gritar assim que fez a volta em direção às escadas, mas a palavra ficou travada em sua garganta quando ele se deparou com Régis, de braços cruzados, parado de pé diante dele no topo da escadaria.

— Você! — Pûk vociferou enquanto seu rosto se crispava e suas mãos se cerravam de ódio.

— Não, ele — Régis corrigiu, apontando com um dedo para cima, quando uma forma negra luzidia saltava por cima dele.

Para o atônito Pûk, Guenwyvar não parecia mais que uma esfera voadora de puros dentes e garras.

Quando Drizzt finalmente passou pela porta, o reinado de Pûk como grão-mestre da guilda tinha chegado a um final retumbante.

— Guenwyvar! — chamou o drow, ao alcance de seu precioso companheiro pela primeira vez em muitas semanas. A grande pantera galopou até Drizzt e aninhou-se afetuosamente a ele, igualmente contente com a reunião.

Mas outros sons e cenas encurtaram a reunião. Primeiro, havia Régis. reclinado confortavelmente sobre a balaustrada entalhada, com as mãos por trás da cabeça e os pés peludos cruzados. Drizzt também estava feliz por ver Régis novamente, mas para o drow, os sons que ecoavam lá embaixo eram os mais perturbadores: gritos de terror e rugidos guturais.

Bruenor também os ouviu e saiu da sala para investigar.

— Ronca-bucho! — ele saudou Régis, seguindo Drizzt para perto do halfling.

Eles olharam para baixo da grande escadaria e viram a batalha que se desenrolava. A todo instante um homem-rato passava lá embaixo, perseguido por uma pantera. Um grupo de homens-rato formou um círculo defensivo, desferindo golpes com suas espadas para deter os amigos felinos de Guenwyvar, bem debaixo do local onde os amigos estavam, mas uma onda de pelagem negra e dentes reluzentes os enterrou lá mesmo onde estavam.

— Gatos? — Bruenor olhou para Régis embasbacado. — 'Cê trouxe gatos?

Régis sorriu e inclinou a cabeça entre as mãos.

— Você conhece alguma coisa melhor para se livrar de ratos?

Bruenor sacudiu a cabeça e não conseguiu esconder o sorriso. Olhou para o corpo do homem que fugira da sala.

— Morto também — observou gravemente.

— Este era Pûk — contou-lhes Régis, embora eles já tivessem deduzido a identidade do mestre da guilda. — Agora que ele se foi, seus sócios homens-rato, creio eu, também irão.

Régis olhou para Drizzt, sabendo que ainda lhe devia uma explicação.

— Os amigos de Guenwyvar só estão caçando os homens-rato — ele disse. — E ele — falou apontando para Pûk. — Os ladrões comuns estão escondidos em seus quartos - se foram espertos — mas, seja como for, as panteras não irão feri-los.

Drizzt meneou a cabeça em aprovação ao discernimento que Régis e Guenwyvar haviam escolhido. Guenwyvar não era uma justiceira.

— Nós todos viemos por meio da estatueta — continuou Régis. — Eu a mantive comigo quando saí de Tarterus com Guenwyvar. Os gatos conseguem voltar

para seu próprio plano assim que o serviço estiver concluído.

Ele entregou a estatueta de volta a seu dono de direito.

Uma expressão curiosa tomou conta do rosto do halfling. Ele estalou os dedos e pulou da balaustrada, como se seu último ato tivesse lhe dado uma idéia. Ele correu até Pûk e rolou a cabeça do ex-chefe da guilda - procurando ignorar a ferida bastante proeminente no pescoço de Pûk - e retirou o pingente de rubi que dera início a toda aquela aventura. Satisfeito, Régis se voltou para os olhares indagadores de seus dois amigos.

— Está na hora de fazer alguns aliados — explicou o halfling e disparou escada abaixo.

Bruenor e Drizzt se entreolharam incrédulos.

— Ele vai se apossar da guilda — assegurou Bruenor ao drow.

Drizzt não questionou a afirmação.

Em um beco no Largo dos Trapaceiros, Rassiter, novamente na forma humana, ouvia os gritos agonizantes dos seus companheiros homens-rato. Ele fora esperto o suficiente para perceber que a capacidade da guilda fora superada pelos heróis do norte, e quando Pûk o enviara para se juntar à luta, em vez disso ele deslizara de volta à proteção dos esgotos.

Agora, ele só podia ouvir os gritos e imaginar quantos de seus parentes licantropos sobreviveriam àquele dia negro.

— Eu construirei uma nova guilda — prometeu a si mesmo, embora estivesse perfeitamente ciente da enormidade da tarefa, sobretudo agora que ele conseguira tal notoriedade em Calimporto. Talvez ele pudesse procurar outra cidade para se estabelecer - Memnon ou o Portal de Baldur – mais acima na costa.

Suas ponderações foram interrompidas abruptamente quando a lâmina de uma espada curva pousou sobre seu ombro, com o gume afiado fazendo um pequeno corte do lado de seu pescoço.

Rassiter mostrou uma adaga ajaezada.

— Creio que isto lhe pertence — ele disse, tentando parecer calmo. O sabre foi afastado e Rassiter girou o corpo até ficar de frente para Ártemis

Entreri Entreri estendeu um braço envolto em bandagens para pegar a adaga, ao mesmo tempo em que deslizou o sabre de volta a sua bainha.

— Eu sabia que você tinha sido derrotado — disse Rassiter ousadamente.

— Temia que estivesse morto.

— Temia? — riu Entreri. — Ou esperava?

— É verdade que nós dois começamos como rivais... — começou Rassiter.

Entreri riu de novo. Ele jamais tivera o homem-rato em grande conta a ponto de chegar a considerá-lo um rival.

Rassiter assimilou o insulto com tranquilidade.

— Mas naquele momento, ambos servíamos ao mesmo mestre.

Ele olhou para a sede da guilda, onde a gritaria finalmente começara a diminuir.

— Creio que Pûk está morto, ou pelo menos destituído do poder.

Se ele tiver enfrentado o drow, ele está morto — disparou Entreri, e o simples fato de pensar em Drizzt encheu sua garganta com o sabor amargo de bile!

Então as ruas estão abertas — raciocinou Rassiter, e deu uma piscadela maliciosa para Entreri. — para quem assumir.

— Você e eu? — ponderou Entreri.

Rassiter deu de ombros.

— Poucos em Calimporto se oporiam a você —, disse o homem-rato — e com minha mordida infecciosa, sou capaz de gerar um exército de seguidores leais em poucas semanas. Com certeza ninguém se atreveria a se opor a nós no meio da noite.

Entreri aproximou-se, perscrutando a sede da guilda a seu lado.

— Sim, meu voraz amigo —, ele disse baixinho — mas aí restariam dois problemas.

— Dois?

— Dois — reiterou Entreri. — Em primeiro lugar, eu trabalho sozinho.

O corpo de Rassiter retesou-se subitamente quando a lâmina de uma adaga penetrou em sua espinha.

— E em segundo —, Entreri continuou de um fôlego — você está morto.

Ele desencravou a adaga ensangüentada e a segurou na vertical, para limpar a lâmina na capa de Rassiter enquanto o homem-rato caía sem vida.

Entreri inspecionou seu trabalho e as bandagens no ombro ferido.

— Já está mais forte — murmurou para si mesmo e se afastou em busca de um buraco escuro.

A manhã ia alta e brilhante, e o assassino, que ainda tinha muito o que se recuperar, não estava pronto para enfrentar os desafios com os quais poderia vir a se deparar nas ruas à luz do dia.

25 *UMA CAMINHADA AO SOL*

Bruenor bateu de leve à porta, sem contar com uma reposta. Como de costume, a resposta não veio. Desta vez, no entanto, o obstinado anão não se afastou. Ele virou a maçaneta e entrou no aposento escurecido.

Com o torso nu e correndo seus dedos delgados pela vasta cabeleira branca, Drizzt estava sentado à cama, de costas para Bruenor. Mesmo na penumbra, Bruenor via claramente a linha formada pelas crostas das feridas que cortava as costas do drow. O anão estremeceu, pois nunca imaginara que naquelas horas enlouquecidas da batalha Drizzt fora ferido com tanta gravidade por Ártemis Entreri.

— Cinco dias, elfo — Bruenor disse baixinho. — 'Cê pretende passar o resto da sua vida aqui dentro?

Drizzt voltou-se lentamente, até ficar de frente para o anão seu amigo.

— Para onde mais eu iria? — retrucou.

Bruenor estudou os olhos cor de lavanda, cintilando com o reflexo da luz que vinha do corredor através da porta aberta. O esquerdo já voltara a se abrir, reparou o anão com esperança. Bruenor temera que o golpe do demodand tivesse cerrado os olhos de Drizzt para sempre.

Era evidente que ele estava se recuperando, mas mesmo assim aqueles olhos maravilhosos preocupavam Bruenor. Eles pareciam ter perdido boa parte de seu brilho.

— Como está Cattiebrie? — perguntou Drizzt, sinceramente preocupado com a jovem, mas também procurando mudar de assunto.

Bruenor sorriu.

— Ainda não 'tá pronta prá andar —, ele respondeu — mas o espírito de luta dela voltou e ela num 'tá querendo ficar quieta na cama!

Ele deu uma risadinha, lembrando-se da cena que acontecera um pouco mais cedo naquele dia, quando um empregado tentou enfeitar o travesseiro de sua filha. Só o olhar que Cattiebrie lançou para ele, foi o suficiente para drenar todo o sangue do rosto do homem.

— Faz picadinho dos empregados com aquela língua afiada dela quando eles ficam cheios de cuidados prá cima dela!

O sorriso de Drizzt pareceu forçado.

— E Wulfgar?

— O garoto 'tá melhor — respondeu Bruenor. — Levou quatro horas prá desgrudar aquela baba de aranha de cima dele, e ele vai ter que ficar pelo menos mais um mês com as bandagens no braço, mas precisa muito mais prá derrubar aquele menino! O vigor de uma montanha!

Eles ficaram se fitando até que os sorrisos se desvaneceram e o silêncio se tornou incômodo.

— O banquete do halfling 'tá prá começar — disse Bruenor. — 'Cê vai? Com aquela barrigona redonda dele, aposto que o Ronca-bucho vai preparar uma mesa e tanto.

Drizzt deu de ombros evasivamente.

— Bah! — bufou Bruenor. — 'Cê num pode passar a vida entre essas quatro paredes! — Fez uma pausa, como se, de repente, lhe ocorresse um pensamento. — Ou 'cê 'tá saindo de noite? — perguntou maliciosamente.

— Saindo?

— Prá caçar — explicou Bruenor. — 'Cê 'tá caçando o Entreri?

Desta vez Drizzt riu mesmo, com a idéia de que Bruenor tivesse ligado seu desejo por solidão a alguma obsessão pelo assassino.

— 'Cê 'tá louco prá pegar ele —, raciocinou Bruenor — e ele a você, quer dizer, se é que ele ainda 'tá respirando.

— Venha até aqui — disse Drizzt, enfiando uma camisa larga pela cabeça.

Pegou a máscara mágica ao começar a contornar a cama, mas parou para refletir sobre o objeto. Ele a rodou nas mãos e depois largou-a sobre a cômoda.

— Não devemos nos atrasar para o banquete.

Bruenor fizera uma avaliação totalmente correta sobre Régis; a mesa que aguardava os dois amigos estava esplendidamente disposta, com prataria reluzente e porcelana fina, e os aromas e quitutes fizeram com que eles lambessem os lábios, inconscientemente, enquanto se encaminhavam para os lugares que lhes haviam sido designados.

Régis sentava-se à cabeceira da mesa, e as mil pedras preciosas que ele

fizera costurar em sua túnica refletiam a luz das velas e faiscavam todas as vezes que ele se mexia em sua cadeira. Por trás dele estavam postados os dois eunucos descomunais que serviram como guardas para Pûk até seu amargo fim, com os rostos marcados por contusões e curativos.

À direita do halfling sentava-se LaValle, para desgosto de Bruenor, e a sua esquerda estavam um halfling de olhos estreitos e um jovem gorducho, os primeiros-tenentes da nova guilda.

Mais adiante, Wulfgar e Cattiebrie sentavam-se lado a lado de mãos dadas, o que faziam - concluiu Drizzt pela palidez e o ar exausto dos dois -, tanto por apoio mútuo quanto por afeição verdadeira.

Por mais cansados que estivessem, porém, seus rostos se iluminaram com sorrisos, o de Régis também, quando viram Drizzt entrar no salão - era a primeira vez que viam o drow em quase uma semana.

— Bem-vindo, bem-vindo! — disse Régis alegremente. — A festa não estaria completa se você não pudesse ter vindo juntar-se a nós!

Drizzt acomodou-se na cadeira ao lado de LaValle, o que provocou um olhar preocupado no tímido feiticeiro. Os tenentes da guilda, também, remexeram-se inquietos diante da idéia de jantarem em companhia de um elfo drow.

Drizzt ignorou o desconforto deles com um sorriso; o problema era deles, não seu.

— Tenho estado ocupado — disse para Régis.

"Remoendo", Bruenor quis acrescentar enquanto se sentava ao lado de Drizzt, mas segurou a língua prudentemente.

Wulfgar e Cattiebrie fitaram seu amigo negro do outro lado da mesa.

— Você jurou me matar — o drow disse calmamente para Wulfgar, fazendo com que o homem grandalhão se afundasse em sua cadeira.

Wulfgar ruborizou-se intensamente e apertou ainda mais a mão de Cattiebrie.

— Somente a força de Wulfgar teria sido capaz de proteger aquele portal — Drizzt explicou. Os cantos de sua boca se ergueram num sorriso tristonho.

— Mas, eu... — começou Wulfgar, mas Cattiebrie o interrompeu bruscamente.

— Já chega desse assunto agora — insistiu a jovem, dando um soco na coxa de Wulfgar. — Não vamos ficar falando sobre os problemas que passamos. Temos muita coisa ainda pela frente!

— Minha menina 'tá certa! — disse Bruenor pomposamente. — Enquanto a gente fica aqui sentado sarando, os dias 'tão passando! Mais uma semana e a gente acaba se atrasando prá guerra.

— Eu estou pronto para partir — declarou Wulfgar.

— Não 'tá — retrucou Cattiebrie. — E eu também não. O deserto iria nos deter antes da gente chegar perto da estrada que nos aguarda depois.

— Arrã — Régis pigarreou para chamar-lhes a atenção. — A respeito da sua partida... — Ele parou para avaliar suas expressões, pois estava tenso quanto à apresentação de sua proposta de maneira correta. — Eu... — ãã... pensei em... quero dizer...

— Desembucha! — ordenou Bruenor, adivinhando o que seu pequeno amigo tinha em mente.

— Bem, eu construí um lugar para mim aqui — Régis prosseguiu.

— E cê vai ficar por aqui — raciocinou Cattiebrie. — A gente não tem por que te censurar, mas com certeza vamos sentir a tua falta.

— Sim —, disse Régis — e não. Tem bastante espaço aqui, e riqueza. Com vocês quatro ao meu lado...

Bruenor ergueu a mão para interrompê-lo.

— Uma bela proposta —, ele disse — mas meu lar é no norte.

— Temos um exército aguardando nosso retorno — acrescentou Cattiebrie.

Régis compreendeu que a recusa de Bruenor era definitiva, e ele sabia que Wulfgar certamente seguiria Cattiebrie de volta a Tarterus se ela resolvesse ir para lá. Por isso, o halfling voltou os olhos para Drizzt, que nesses últimos dias se tornara um enigma indecifrável para todos eles.

Drizzt se recostou e considerou a proposta, e sua hesitação atraiu olhares consternados de Bruenor, Wulfgar e, sobretudo, de Cattiebrie. Talvez a vida em Calimporto não fosse tão ruim e, certamente, o drow dispunha das ferramentas para prosperar no reino obscuro no qual Régis pretendia operar. Ele fitou Régis diretamente nos olhos.

— Não — ele disse.

O suspiro de alívio audível de Cattiebrie, sentada em frente a ele, o fez se virar para ela e seus olhos se encontraram.

— Já vivi tempo demais em meio às sombras — ele explicou. — Uma nobre missão está a minha espera e um nobre trono aguarda por seu legítimo monarca.

Régis relaxou em sua cadeira e deu de ombros. Ele já contava com isso. — Se vocês estão tão decididos a voltar para uma guerra, então eu seria um amigo deplorável se não os ajudasse em sua missão.

Os outros o fitaram com curiosidade, embora já não se espantassem com as surpresas que o pequenino era capaz de aprontar.

— Para este fim —, Régis prosseguiu — um de meus agentes me informou da chegada de uma pessoa muito importante — a julgar pelo que pude deduzir das histórias que Bruenor me contou esta manhã sobre sua jornada rumo ao sul - a Calimporto.

Ele estalou os dedos e um jovem servo entrou, vindo de trás de uma cortina lateral, conduzindo o Capitão Deudermont.

O capitão fez uma reverência profunda para Régis, e mais profunda ainda para os queridos amigos que ele fizera em sua perigosa viagem à saída de Águas Profundas.

— O vento estava de popa —, ele explicou — e o Dríade do Mar está mais veloz do que nunca. Poderemos zarpar logo pela manhã; o balanço suave de um navio é, com certeza, um lugar excelente para repousar ossos cansados.

— Mas o comércio... — disse Drizzt. — O mercado fica aqui, em Calimporto. E a estação... O senhor não pretendia partir antes da primavera.

— Talvez eu não consiga levá-los todo o trajeto até Águas Profundas — disse Deudermont. — O gelo e os ventos nos dirão. Mas quando chegarmos a terra novamente, vocês certamente estarão muito mais próximos de seu objetivo. Ele olhou para Régis e depois voltou a fitar Drizzt.

— Quanto a minhas perdas no comércio, as compensações já foram devidamente acertadas.

Régis cutucou o peito coberto de jóias com os polegares.

— Eu lhes devia pelo menos isso. No mínimo!

— Bah! — bufou Bruenor, com um brilho aventureiro já a faiscar nos olhos. — Dez vezes mais, Ronca-bucho! Dez vezes mais!

Parado diante da única janela de seu quarto, Drizzt olhava para as ruas escuras de Calimporto. Elas pareciam mais quietas nesta noite, silenciadas suspeitas e pelas intrigas, em antecipação à luta violenta que certamente se seguiria à queda de um grão-mestre tão poderoso como o Paxá Pûk.

Drizzt sabia que havia outro par de olhos lá fora voltados em sua direção, olhando para a sede da guilda e esperando notícias sobre o elfo drow - esperando por uma segunda oportunidade para enfrentar Drizzt Do'Urden.

A noite passou preguiçosamente e, mais uma vez, Bruenor foi o primeiro a chegar a seu quarto.

Tá pronto, elfo? — perguntou o anão ansioso, fechando a porta atrás de si ao entrar.

Paciência, bom anão — respondeu Drizzt. — Não podemos partir enquanto a maré não estiver favorável, e o Capitão Deudermont me assegurou que teremos de aguardar a maior parte da manhã.

Bruenor deixou-se cair sobre a cama.

— Melhor — ele disse. — Me dá mais tempo prá conversar com o pequenino.

— Você teme por Régis — observou Drizzt.

— É — Bruenor admitiu. — Para mim o pequenino tem se saído bem, pelo que parece — disse Bruenor e, apontando para a estatueta de ônix sobre a cômoda completou: — E prá você também. Mas o Ronca-bucho mesmo disse: Tem muita riqueza prá ser tomada por aqui. O Pûk já era e, com isso, leva mais quem puder mais. E aquele Entreri anda por aí - não gosto nada disso. E tem uma porção daqueles homens-rato prontos, sem dúvida, prá dar o troco pro pequenino por tudo que eles passaram. E esse mago? O Ronca-bucho me disse que controla ele com as pedras preciosas, se é que cê me entende, mas eu acho muito esquisito que um mago seja apanhado por um feitiço desses.

— Também acho — concordou Drizzt.

— Eu num gosto dele e num confio nele! — Bruenor declarou. — O Ronca-bucho anda com o mago por perto o tempo todo.

— Talvez você e eu devêssemos fazer uma visitinha a LaValle esta

manhã —, propôs Drizzt — só para termos certeza das intenções dele.

A técnica de Bruenor bater à porta sofreu uma mudança sutil. Quando eles chegaram diante dos aposentos do mago, em vez da batidinha leve que dera na porta do quarto de Drizzt, o anão passou a esmurrar com força, como golpes de aríete num crescendo. LaValle pulou da cama e correu para ver qual era o assunto e quem estava esmurrando sua porta novinha em folha.

— Dia, mago — Bruenor resmungou, avançando quarto adentro assim que a porta foi aberta.

— Foi o que pensei — murmurou LaValle, olhando para a lareira e, bem ao lado, para a pilha de gravetos que um dia fora sua porta.

— Saudações, bom anão — disse com o máximo de polidez que conseguiu. — E Mestre Do'Urden — acrescentou depressa ao ver Drizzt entrando logo atrás. — Os senhores já não deveriam ter partido a essas horas tardias? Temos tempo — disse Drizzt. — E a gente num vai embora enquanto não tiver certeza de que o Ronca-bucho 'tá em segurança — Bruenor explicou.

— Ronca-bucho? — repetiu LaValle.

— O halfling! — vociferou Bruenor. — Teu mestre!

— Ah, sim, o Mestre Régis — disse LaValle melancolicamente, colocando as mãos sobre o peito e assumindo uma expressão distante, os olhos vidrados.

Drizzt fechou a porta e olhou, desconfiado, para ele.

O transe de distanciamento de LaValle se desvaneceu e ele voltou ao normal quando encarou o drow que não pestanejava. Coçou o queixo, procurando um modo de fugir. Ele percebeu que não enganaria o drow. O anão, talvez, o halfling, com certeza, mas este aqui não. Aqueles olhos cor de lavanda viam através de sua fachada.

— Você não acredita que seu amiguinho tenha lançado seu encantamento sobre mim — ele disse.

— Os magos sabem evitar as armadilhas criadas por magos — replicou Drizzt.

— Está certo — falou LaValle, deixando-se cair numa cadeira.

— Bah! Então, além de tudo, cê é também um mentiroso! — grunhiu Bruenor, levando a mão ao machado preso ao cinturão. Drizzt o impediu.

— Se vocês duvidam do encantamento —, LaValle falou — não duvidem de minha lealdade. Sou um homem prático e servi a muitos mestres no decorrer de minha longa vida. Pûk foi o maior de todos, mas Pûk está morto. LaValle vive para servir outra vez.

— Ou quem sabe ele 'tá vendo uma chance de chegar no topo — Bruenor comentou, esperando por uma reação irada de LaValle.

Mas, ao invés disso, o mago riu com gosto.

— Eu tenho meu ofício — ele disse. — E tudo o que me interessa. Vivo com conforto e posso ir para onde quiser. Não preciso dos desafios e dos perigos que rondam um grão-mestre. — Olhou para Drizzt, por considerá-lo o mais razoável dos dois. — Servirei bem ao halfling e, se Régis for deposto, servirei àquele que tomar seu lugar.

A lógica satisfez Drizzt e o convenceu de que a lealdade do mago ia muito além de qualquer encantamento que o rubi fosse capaz de induzir.

— Vamos tratar de nossa partida — ele disse para Bruenor e se encaminhou para a porta.

Bruenor confiava no julgamento de Drizzt, mas não pôde resistir a uma última ameaça.

— Cê se atravessou no meu caminho, mago — ele grunhiu desde a soleira da porta. — 'Cê quase matou a minha menina. Se o meu amigo se der mal, cê vai pagar com a tua cabeça!

LaValle assentiu sem dizer palavra.

— Cuida bem dele — concluiu o anão com uma piscadela e saiu batendo a porta com estrépito.

— Ele odeia a minha porta — lamentou-se o mago.

O grupo se reuniu à entrada da sede da guilda uma hora mais tarde. Drizzt Bruenor, Wulfgar e Cattiebrie envergavam novamente suas vestes e seus equipamentos para a aventura, e Drizzt mantinha a máscara mágica pendurada ao pescoço.

Régis, com seus serventes a reboque, juntou-se a eles. Ele percorreria o caminho até o Dríade do Mar ao lado de seus formidáveis amigos. Que seus inimigos vissem seus aliados em todo seu esplendor, pensou, matreiro, o novo grão-mestre da guilda, principalmente um elfo drow!

— Uma última oferta antes de vocês partirem — Régis proclamou.

— A gente num vai ficar — Bruenor retrucou.

— Não para você — Régis disse e voltou-se para diretamente para Drizzt:

— Para você.

Drizzt esperou pacientemente pelo lance, enquanto o halfling esfregava as mãos ansiosamente uma na outra.

— Cinquenta mil peças de ouro —, Régis falou por fim — pelo seu gato. Guenwyvar será muito bem tratada, eu garanto... Cattiebrie deu um tapa na parte de trás da cabeça de Régis.

— Toma vergonha nessa cara! — ela ralhou. — 'Cê conhece o drow melhor que isso!

Drizzt acalmou-a com um sorriso.

— Um tesouro por um tesouro? — ele disse para Régis. — Você bem sabe que devo declinar. Guenwyvar não pode ser comprada, por mais nobres que sejam suas intenções.

— Cinquenta mil — Bruenor desdenhou irritado. — Se a gente quisesse isso, a gente pegava antes de sair!

Régis se deu conta, então, do absurdo de sua oferta e se ruborizou, envergonhado.

— Você tem tanta certeza assim de que a gente atravessou o mundo prá vir te salvar? — Wulfgar perguntou para ele. Régis olhou confuso para o bárbaro.

— Talvez a gente tenha vindo atrás do gato — prosseguiu Wulfgar, sério. A expressão atônita no rosto de Régis era mais do que eles podiam agüentar, e uma explosão de gargalhadas, como há muitos meses não compartilhavam, irrompeu entre eles, contagiando até o halfling.

— Aqui — Drizzt ofereceu quando as coisas se acalmaram. — Fique com isto.

Ele arrancou a máscara mágica por cima da cabeça e a jogou para Régis.

— 'Cê num devia ficar com ela até a gente chegar no barco? — Bruenor perguntou.

Drizzt olhou para Cattiebrie, em busca de resposta, e o sorriso aprovador e de admiração que ela exibia dissipou quaisquer dúvidas que ele ainda pudesse ter.

— Não — ele disse. — Deixemos que os calishitas me julguem como quiserem.

Abriu as portas, deixando que o sol da manhã refulgisse em seus olhos cor de lavanda.

— Deixemos que o mundo inteiro me julgue como bem quiser — ele disse, com uma expressão de genuíno contentamento enquanto fitava os olhos de cada um de seus amigos.

— Vocês sabem quem eu sou.

EPÍLOGO

O Dríade do Mar enfrentou uma viagem difícil para o norte, subindo a Costa da Espada em meio aos ventos inventais, mas o Capitão Deudermont e sua tripulação agradecida estavam decididos a fazer com que os quatro amigos chegassem depressa e em segurança a Águas Profundas.

Expressões atônitas nos rostos de todos os que se encontravam nas docas saudaram a resistente embarcação quando ela se aproximou do Porto de Águas Profundas, esquivando-se das banquisas e das ondas de rebentação enquanto avançava. Reunindo toda a perícia que desenvolvera ao longo de anos de experiência, Deudermont atracou o Dríade do Mar em segurança.

Os quatro amigos tinham recuperado quase completamente a saúde e o bom humor, durante aqueles dois meses no mar, a despeito dos rigores da viagem. No fim, tudo tinha dado certo - parecia que até os ferimentos de Cattiebríe ficariam totalmente curados.

Mas, se a viagem por mar de volta ao norte fora difícil, a jornada pelas terras congeladas seria ainda pior. O inverno estava em declínio, mas ainda rigoroso em terra, porém os amigos não podiam esperar pelo degelo. Apresentaram suas despedidas a Deudermont e aos homens do Dríade do Mar, envergaram capas e botas pesadas apertadas ao corpo e empreenderam a jornada pela rota noroeste para Sela Longa, e atravessaram o portão de Águas Profundas caminhando penosamente pelo Caminho do Comércio.

Lobos e nevascas se interpunham e os detinham. Encontrar o caminho das estradas, com seus inúmeros marcos enterrados debaixo do equivalente a um ano de neve, transformou-se num exercício de adivinhação de um drow pela observação do sol e das estrelas.

— Mas, de um modo ou de outro eles conseguiram e chegaram intempestivamente a Sela Longa, prontos para a retomada do Salão de Mitral. O povo de Bruenor que morava no Vale do Vento Gélido estava lá para cumprimentá-los, juntamente com quinhentos representantes do povo de Wulfgar. Menos de duas semanas depois, o General Dagnabit da Cidadela Adbar conduziu seu exército de oito mil anões até Bruenor.

Os planos de batalha foram feitos e refeitos. Drizzt e Bruenor reuniram tudo o que se lembravam da cidade subterrânea e das cavernas das minas para criar maquetes do lugar e estimar o número de duergar que o exército iria confrontar.

Então, com a primavera expulsando os últimos ventos do inverno, e apenas uns poucos dias antes do exército se pôr a caminho das montanhas, chegaram mais dois grupos de aliados, de forma bastante inesperada: contingentes de arqueiros provenientes de Lua Argêntea e Nesmé. A princípio, Bruenor quis mandar os guerreiros de Nesmé embora, recordando-se do tratamento que ele e seus amigos tinham recebido nas mãos de uma patrulha de Nesmé em sua primeira viagem até o Salão de Mitral. Além disso, o anão também se perguntava quanto daquela exibição de fidelidade seria motivada pela esperança de travar amizade e quanto pela esperança de lucros!

Mas, como de costume, os amigos de Bruenor fizeram com que ele se a tivesse a uma decisão mais sábia. Após a reabertura das minas, os anões teriam de fazer negócios com Nesmé, o assentamento mais próximo do Salão de Mitral, e um líder verdadeiramente esperto trataria de sanar os sentimentos negativos o mais rápido possível.

Seus números eram assombrosos, sua determinação inigualável e seus líderes magníficos. Bruenor e Dagnabit lideraram a força de ataque principal, constituída de anões forjados com a tempera da batalha e de bárbaros bravios, que varreu a escória duergar sala após sala. Cattiebrie com seu arco, os poucos Harpells que se juntaram a eles e os arqueiros das duas cidades limpavam as passagens laterais paralelamente à investida das forças principais.

Drizzt. Wulfgar e Guenwyvar, como já haviam feito tantas vezes no passado avançaram como batedores, patrulhando as áreas à frente e abaixo do exército e eliminando pelo caminho uma quantidade de duergar bem maior do que a que lhes competia.

Em três dias, o nível superior estava liberado. Em duas semanas, toda a cidade subterrânea. Quando a primavera finalmente se instalou nas terras do norte, menos de um mês depois de o exército ter partido de Sela Longa, a canção da forjaria dos martelos do Clã Martelo de Batalha começava a ecoar outra vez pelos antigos salões.

E seu monarca legítimo assumiu o trono.

Do alto das montanhas, Drizzt olhava para as luzes longínquas da cidade encantada de Lua Argêntea. Um dia ele fora expulso daquela cidade - uma rejeição dolorosa para ele - mas agora não mais.

Agora ele podia percorrer aquelas terras como e quando quisesse, de cabeça erguida e com o capuz de seu manto jogado para trás. A maior parte do

mundo não o tratava de maneira diferente de antes; poucos conheciam o nome de Drizzt Do'Urden. Mas Drizzt sabia agora que ele não devia desculpas a ninguém por sua pele negra, e aqueles que o julgavam injustamente, não eram mais julgados por ele.

O peso do preconceito do mundo continuaria a recair intensamente sobre ele, mas Drizzt aprendera, através das percepções de Cattiebrie, a não se deixar abater por isso.

Que amiga maravilhosa ela era. Drizzt a vira crescer e transformar-se numa jovem muito especial e ele se sentia confortado por saber que ela encontrara seu lar.

Pensar nela e Wulfgar juntos ao lado de Bruenor, muito sensibilizava o elfo negro, que jamais experimentara o aconchego de uma família.

— Quantas mudanças para nós todos — sussurrou o drow para o vento solitário da montanha.

Essas não eram palavras de lamento.

O outono viu sair o primeiro carregamento de trabalhos artesanais do Salão de Mitral em direção a Lua Argêntea e quando o inverno deu de novo lugar à primavera, o comércio estava funcionando a todo vapor, com os bárbaros do Vale do Vento Gélido trabalhando como transportadores comerciais das mercadorias dos anões.

Nessa primavera, também, foi iniciada uma obra de escultura no Salão dos Reis: a imagem de Bruenor Martelo de Batalha.

Para o anão que vagara por terras tão distantes de seu lar e vira tantas coisas maravilhosas — e pavorosas —, a reabertura das minas, e até mesmo a escultura de seu busto pareciam acontecimentos de menor importância, quando comparados com outro evento programado para aquele ano.

— Eu disse prá vocês que ele voltava — Bruenor falou para Wulfgar e Cattiebrie, que se sentavam junto a ele no salão de audiências. — O elfo num ia perder uma coisa que nem o casamento de vocês!

O General Dagnabit - que, com as bênçãos do Rei Harbromme da Cidadela Adbar, tinha permanecido com mais dois mil de seus anões e jurado fidelidade a Bruenor - adentrou a sala, escoltando uma figura que nos últimos meses se tornara cada vez menos visível no Salão de Mitral.

— Saudações — disse Drizzt, aproximando-se de seus amigos.

— Então cê veio — Cattiebrie falou distraidamente, fingindo desinteresse.

— Não nos preparamos prá isso — acrescentou Wulfgar no mesmo tom casual. — Rezo para que haja um lugar extra à mesa.

Drizzt simplesmente sorriu e fez uma reverência profunda, desculpando-se. Ele vinha se ausentando com frequência - às vezes por semanas - ultimamente. Afinal, os convites pessoais da Senhora de Lua Argêntea para visitá-la e à cidade encantada não eram fáceis de recusar.

— Bah! — Bruenor bufou. — Eu disse que ele voltava! E, desta vez, prá ficar!

Drizzt meneou a cabeça.

Bruenor, em resposta, inclinou a sua, perguntando-se o que andava acontecendo com seu amigo.

— Cê anda caçando aquele assassino? — não pôde deixar de perguntar.

Drizzt sorriu e meneou a cabeça outra vez.

— Não tenho o menor desejo de encontrar-me com aquele sujeito novamente — respondeu.

Olhou para Cattiebrie - ela entendia - depois de volta para Bruenor.

— Existem muitas paisagens neste vasto mundo, caro anão, que não podem ser divisadas das sombras. Diversos sons muito mais prazerosos do que o clangor do aço, e muitos aromas preferíveis às emanações da morte.

— Preparem outro banquete! — resmungou Bruenor. — Tá visto que o elfo 'tá de olho em outro casamento!

Drizzt não fez comentários. Talvez houvesse um fundo de verdade nas palavras de Bruenor, para alguma data distante. Drizzt já não limitava mais suas esperanças e seus desejos. Ele iria ver o mundo como pudesse e determinaria suas escolhas de acordo com seus desejos, não com as limitações que porventura impusesse a si mesmo. Mas, por agora, Drizzt encontrara algo pessoal demais para ser compartilhado.

Pela primeira vez em sua vida, o drow encontrara a paz. Um outro anão entrou na sala e caminhou apressadamente até Dagnabit. Os dois logo saíram, mas o General voltou minutos depois.

— O que foi? — perguntou-lhe Bruenor, estranhando todo o alvoroço.

— Mais um convidado — explicou Dagnabit, mas antes que pudesse fazer a apresentação de modo apropriado, a figura de um halfling entrou de mansinho na sala.

— Régis! — Cattiebrie gritou. Ela e Wulfgar apressaram-se a ir cumprimentar seu velho amigo.

— Ronca-bucho! — berrou Bruenor. — O que pelos Nove Infernos...

— Você acha que eu ia perder uma ocasião como esta? — perguntou amuado. — O casamento de dois dos meus amigos mais queridos?

— Como é que 'cê ia saber? — Bruenor perguntou.

— Você subestima sua fama, Rei Bruenor — Régis disse, fazendo uma reverência elegante.

Drizzt estudou o halfling com curiosidade. Ele vestia seu casaco rebordado de pedrarias e usava uma porção de jóias, inclusive o pingente de rubi, numa proporção que o drow nunca vira antes num lugar só. E as bolsas que pendiam pesadamente de seu cinturão com certeza estavam cheias de ouro e pedras preciosas.

— 'Cê vai ficar uma temporada? — Cattiebrie perguntou.

Régis deu de ombros.

— Não estou com pressa — respondeu.

Drizzt ergueu uma sobrancelha. O mestre de uma guilda de ladrões não se afastava com frequência de seu posto de poder; havia muita gente interessada em surrupiá-lo dele.

Cattiebrie pareceu ficar feliz com a resposta e com o momento do retorno do halfling. O povo de Wulfgar logo iria reconstruir a cidade de Assento de Pedra, na base das montanhas. Ela e Wulfgar, porém, pretendiam permanecer no Salão de Mitral, ao lado de Bruenor. Mas eles haviam planejado viajar um pouco, após o casamento, por alguns lugares que tinham em mente, como voltar ao Vale do Vento Gélido ou talvez uma viagem com o Capitão Deudermont dali a alguns meses, quando o Dríade do Mar voltasse das terras do sul.

Cattiebrie detestava ter de contar a Bruenor que eles iam partir, mesmo que apenas por alguns meses. Com Drizzt se ausentando com tanta frequência, ela temia que o anão se sentisse triste e solitário. Mas se Régis planejava ficar lá por

algum tempo...

— Poderiam me arrumar um quarto —, Régis perguntou — para colocar minhas coisas e descansar da exaustão de uma longa estrada?

— Já providenciaremos — disse Cattiebrie.

— E para seus empregados? — Bruenor perguntou.

— Oh — Régis titubeou, tentando encontrar uma resposta. — Eu... vim só. Sabe como é... os sulistas não se dão muito bem com as primaveras geladas norte.

— Bem, então vá — disse Bruenor. — Vá que agora é minha vez de preparar um banquete para o prazer dessa tua barriga.

Régis esfregou as mãos animadamente e saiu com Wulfgar e Cattiebrie. Os três nem esperaram sair do salão para começarem a contar as histórias de suas aventuras mais recentes.

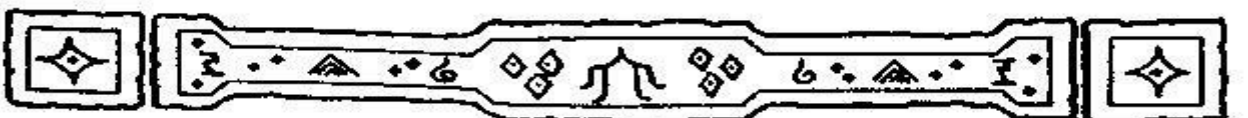
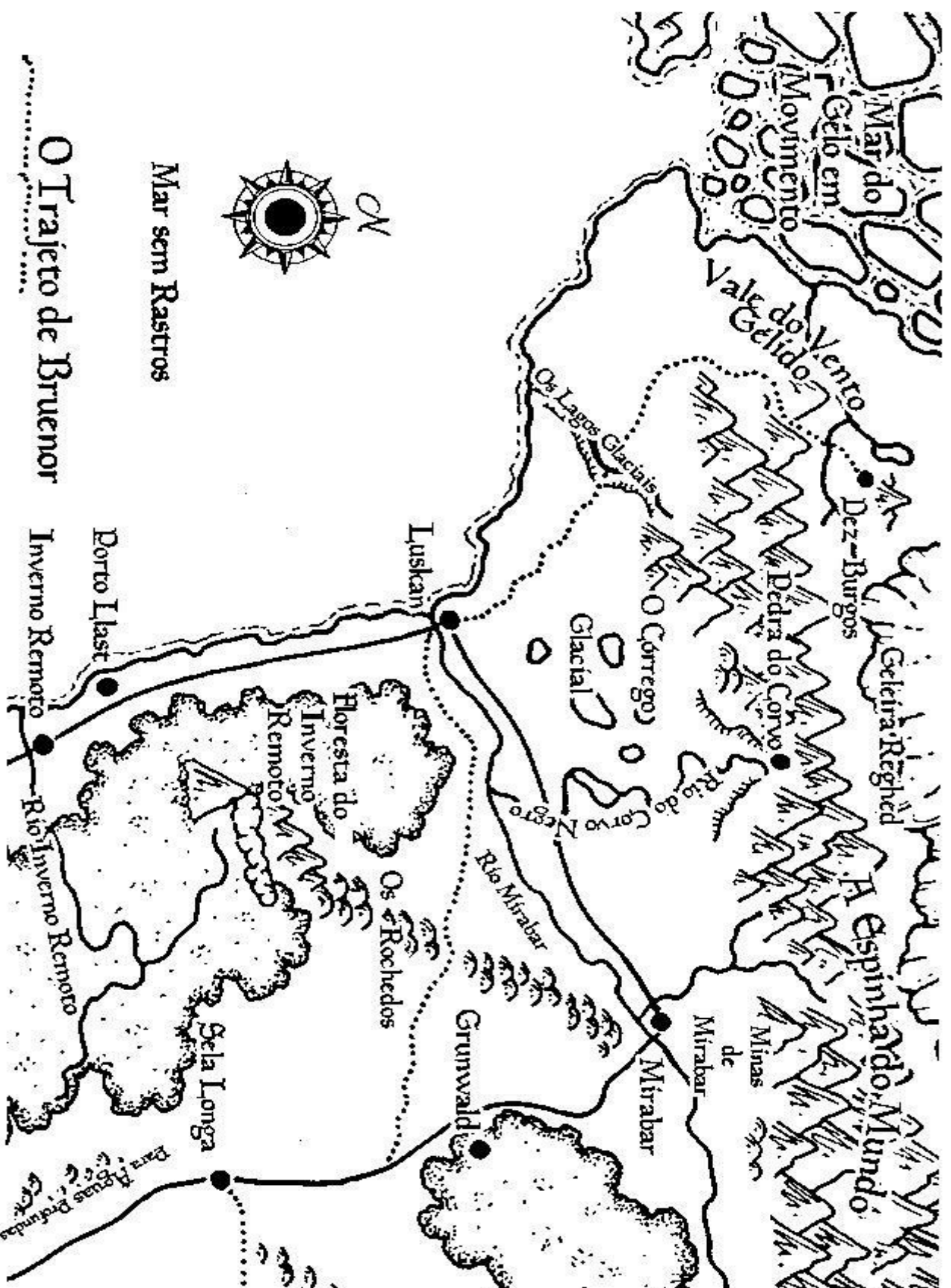
— Com certeza muito pouca gente em Calimporto já ouviu falar no meu nome, elfo — Bruenor disse para Drizzt depois que os outros saíram. — E quem, me diga, ao sul de Sela Longa ia saber sobre o casamento? — Ele lançou um olhar matreiro para seu amigo. — 'Tá na cara que o pequenino trouxe um bom pedaço do tesouro junto com ele, né?

Drizzt chegara à mesma conclusão desde o momento em que Régis pisara no salão.

—Ele está fugindo.

—Já se meteu em confusão de novo — Bruenor gargalhou — ou, então, eu sou um gnomo de barbas!

MAPAS



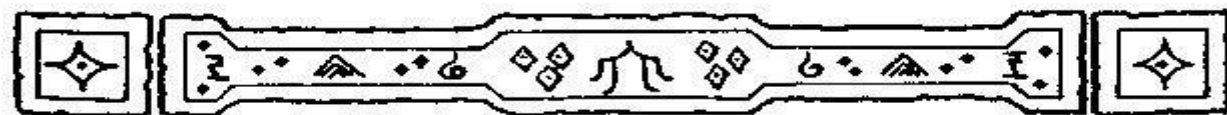


Table of Contents

PRÓLOGO

ÍNDICE

LIVRO I

1 A TORRE DO CREPÚSCULO

2. MILHARES DE VELAS REFLETIDAS

3. O ORGULHO DE LEBREMORA

4. A CIDADE DOS ESPLENDORES

5. CINZAS

6 O PORTAL DE BALDUR

EPÍLOGO

LIVRO II

7 AGITAÇÃO

8. UMA EMBALAGEM MARROM COMUM

9. ENIGMAS FLAMEJANTES

10 O PESO DO MANTO DE UM REI

11 VENTOS QUENTES

COMPANHEIROS

15 PAGANDO AS DESPESAS

14 SERPENTES DANÇANTES

15 O GUIA

EPÍLOGO

LIVRO III

16 NUNCA SE VIU LUGAR TÃO INFAME

17 LEALDADES IMPOSSÍVEIS

18 EMBUSTEIRO

19 TRUQUES E ARMADILHAS

20 PRETO E BRANCO

21 UM LUGAR ONDE NENHUM SOL BRILHA

22 O PRECIPÍCIO

23 SE ALGUM DIA VOCÊ AMOU CATTIEBRIE

24 GOSMA INTERPLANAR

25 UMA CAMINHADA AO SOL

EPÍLOGO

MAPAS